Tot.142 战国无双2将于2006年春季登场·坂口博信X360巨作最新情报公开

游戏机实用技术 TV GAME

X360 迎娶X360 首发第一时间直击

硬件软件详细介绍，首发大作一网打尽！

特稿 虚幻中的真实“世界” .hack的另类美学

攻略透解

口袋妖怪

不可思议的迷宫

刺猬阴影

正邪善恶大激突

特快专递

机动战士高达SEED 连合VS.扎夫特

TALKMAN

.hack//断片

J联盟胜利十一人9 亚洲冠军杯

小说回廊

恶魔城 暗黑的诅咒

前线狙击

潜龙谍影3 生存/地狱犬的挽歌 -最终幻想VII-/魔塔大陆 咏唱在世界尽头的少女
新牧场物语 魔法工厂/星际争霸：幽灵/王牌机师A.C.E. 异世纪传说2

本期赠品

Gamehalo
X360编辑部处女航 首发游戏率先体验
最终幻想XII 体验版详细解析
王国之心II · 银河游侠 · 铁拳5 暗之复苏

Gamehalo VCD/猪笼城寨别册/年末劲作明信片

2006.1A 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
01>
9 771008 060006

游戏专家
Gamexpert™

BAI YUN

魔音盒

欧洲知名品牌
首次进入中国

GAMEXPERT（中文译名：游戏专家）系列GS788—“魔音盒”采用全球独有专利发明之超薄共振喇叭技术而成，而NXT超薄喇叭技术已于多个美国、日本之名牌影音产品上使用，这些品牌包括飞利浦、JVC、TDK等等。这些品牌亦因NXT超薄喇叭技术而早已享负盛名了。

通过使用NXT技术。魔音盒不但提供您完美的音域效果，而且其低音效果更是雄浑有力。不要小看其1.2瓦输出功率，在省电的同时，其效率比他的可读数值并不成正比，您试用过后定会惊叹NXT超薄喇叭技术的超然成就！

魔音盒在其保护PSP主机的功能上更是表现非凡：它不仅是一个防外力冲击的时尚挎包，而且每一个PSP按键、接口都能完全无遮蔽的展露出来，最大限度的将PSP的性能发挥和扩展到极限。

魔音盒，让您可以最彻底的一展游戏身手，享受动感生活！

nxt®

欧盟商标注册证书号：No 003383171
中华人民共和国国家知识产权局专利申请证书号：200520113148.2

详情请查看中国代理官方网站：广州佰源电子　WWW.NEW10.CN

& 3DM-SM V
www.plumbook.cn

地区	经销商
华南	广州水无月 020-83842896
	深圳梦天堂 0755-61307377
	深圳龙马电玩 0755-83769154
	深圳龙岗亚兰特 0755-28939748
	南宁鸿立电玩 0771-2840848
	柳州忠文游戏机 0772-3612823
	福州聚友电玩 0591-87675646
	福州益平游戏 0591-83256563
西北	西安天龙电玩 029-87410368
	兰州格林电玩新机地 0931-8881550
华中	武汉德利电子科技 027-59200623
	南昌华达电子 0791-7103070
	芜湖次世代 0553-3829980
	合肥颠峰电玩 0551-2316887
	太原加林电玩 0351-3525205
	太原诚意电玩 0351-4047273
	郑州三利电子 0371-66976026
	河南闯关族电子 0371-66996389
	西南昆明良为家用游戏 0871-3530508
	贵阳巍巍电玩 0851-5845187
	成都正中信 028-85447511
华北	北京电玩巴士黄春峰 010-87538470
	北京智乐城堡 010-84016988
	北京天环游戏 010-67178360
	北京诚信游戏 010-51076015
	沈阳上美电器 024-24144006
	长春金卡王电玩 0431-8866006
	齐齐哈尔三喜电玩 0452-2436414
	长春汇盈行 0431-5803737
	天津晶合软件 022-24010382
	石家庄金龙电玩 0311-7029992
	哈尔滨梁岩 0451-84680483
	哈尔滨天添电玩 0451-82349266
华东	上海黄浦区史君伟 021-63740103
	上海永华百货商店 021-53860456
	上海张鸣亮 021-63285550
	上海志文百货商店 021-63453301
	南京新世界电玩 025-85501289
	无锡昌盛电玩 0510-2705710
	徐州新世纪电玩 0516-3711878
	常熟平平电玩 0512-52742459
	杭州今明电玩 0571-86945150
	温州银通电玩 0577-88295222
	宁波东新电玩 0574-87711064
	济南圣耀电子 0531-5330267
	青岛今朝电玩 0532-2731907

拥 / 有 / 北 / 通 娱 / 乐 / 更 / 轻 / 松

www.plumbook.cn

游戏机实用技术 TV GAME

总第142期 TV GAME半月刊
2006年1月A

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

1A

COVER STAFF

封面用图:死或生4
设计总监／封面设计:Jason
©TECMO,LTD.Team NINJA 2005

CONTENT
Part 1

焦点
绿色风暴席卷全美！
——X360北美上市特别报道 6

游戏情报站

战国无双2 明年春季降临 23
PS2全球出货量突破1亿台 23
潜龙谍影4 战场局势风云诡谲 24
坂口博信X360巨作最新情报公开 25

新作短波

失落的魔法 26
弹爵 26
大白鲨 26
大玉 26
新・豪血寺一族 烦恼解放 27
怪物猎人2 dos 27
我们的块魂 27

前线狙击

潜龙谍影3 生存 30
魔塔大陆 咏唱在世界尽头的少女 34
新牧场物语 魔法工厂 37
地狱犬的挽歌 -最终幻想VII- 38
星际争霸：幽灵 40
王牌机师A.C.E. 异世纪传说2 42

特快专递

机动战士高达SEED 连合VS.扎夫特 50
J联盟胜利十一人9 亚洲冠军杯 52
.hack//断片 54
TALKMAN 55

攻略透解

刺猬阴影 60
口袋妖怪 不可思议的迷宫 64

小说回廊

恶魔城 暗黑的诅咒 70

研究中心

恶魔城 暗黑的诅咒 78
世界足球 胜利十一人9 80

特别企划

迎娶360
X360首发第一时间直击 7

首发重点游戏评测

哥谭赛车计划3 14
凯蜜欧：元素之力 16
山脊赛车6 18
使命召唤2 20

特稿

虚幻中的真实“世界”
——.hack的另类美学 56

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
IDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	PS	PlayStation，SCE公司出品

世界传说 换装迷宫3 ① Namco ② ③ RPG
⑤ テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3 2005年1月6日 ⑥ 日版 ⑦
GBA ④ 1人 ⑧ 自带记忆功能 ⑨ ⑩ 128M ⑪ 4800日元
无对应周边 ⑫ ⑬推荐玩家年龄：全年龄

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边/衍生信息 13.推荐玩家年龄

&3DM-SMV www.plumbook.cn

显·摆 E758

动感乐趣

• 动作感应(音乐播放/动力节拍/游戏体验)
• 130万像素数码相机 • MP3播放及铃声 • 蓝牙[1]

三星 Anycall

Anycall FUN Club 三星乐园
www.samsungmobile.com.cn

SAMSUNG

三星电子株式会社GSM E758移动电话中国指定代理:北京派普科技集团有限公司 电话:010-65237798 三星电子客服热线 800-810-5858 或 010-64751880 详情敬请登录 www.samsungmobile.com.cn 或 www.samsung.com.cn 进网许可证号:02-5827-051287 图片仅供参考,产品外观以实物为准。
三星电子保留对产品外观及技术规格加以改进和改变的权利,恕不另行通知。 三星电子推荐使用三星原厂配件,敬请洽询:北京市百利丰通讯器材有限责任公司 电话:010-66002323 SAMSUNG、三星、Anycall 乃三星电子株式会社之注册商标 ©2005 Samsung Electronics Inc. 版权所有。
[1]蓝牙是Bluetooth SIG, Inc的注册商标。蓝牙无线技术需要设备支持。蓝牙设备间的互用性取决于设备的兼容性。

游戏机实用技术 TV GAME

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

CONTENT

Part 2

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王梓 杨磊
一编室主任：郭晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖时友
广告总监：刘方

编委：陈华 姜文静 康剑 李晶 李金尖 陆柏凌 罗庆彬 单骏 王朝飞 易侠

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
E-mail：ucg@ucg.com.cn

发行总代理：北京舍礼金期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
制版：深圳市新华视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2006年1月1日
定价：人民币9.80元

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

GBA

口袋妖怪 不可思议的迷宫 赤之救助队	46 64
洛克人EXE6 电脑兽	47

NDS

弹爵	26
口袋妖怪 不可思议的迷宫 青之救助队	46 64
来吧！动物之森	47
失落的魔法	26
索尼克冲击	46
新牧场物语 魔法工厂	37

NGC

刺猬阴影	48 60
大白鲨	26
大玉	26
火影忍者 激斗忍者大战！4	59

PS2

.hack//断片	48 54
J联盟胜利十一人9 亚洲冠军杯	47 52
刺猬阴影	48 60
大白鲨	26
第3次超级机器人大战α	59
地狱犬的挽歌 -最终幻想VII-	38
恶魔城 暗黑的诅咒	70 78
怪物猎人2 dos	27
机动战士高达SEED 连合VS.扎夫特	48 50
灵魂能力III	59
魔塔大陆 咏唱在世界尽头的少女	34
潜龙谍影3 生存	30
生化危机4	59
世界足球 胜利十一人9	80
王牌机师A.C.E. 异世纪传说2	42
汪达与巨像	59
新·豪血寺一族 烦恼解放	27
星际争霸：幽灵	40
战神	48

PSP

TALKMAN	48 55
我们的块魂	27

X360

哥谭赛车计划3	14 46
凯蜜欧：元素之力	16 47
山脊赛车6	18 47
使命召唤2	20 46

Xbox

刺猬阴影	48 60
大白鲨	26
星际争霸：幽灵	40

收藏者：

收藏日期：

游戏光环 Gamehalo 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 Gamehalo 标志的游戏，即可在本期VCD中找到相应的游戏影像！

01	X360初体验	13：24
02	最终幻想XII 体验版详细解析	16：09
03	银河游侠	08：39
04	王国之心II	06：57
05	铁拳5 暗之复苏	03：57
06	忍道戒	02：57
07	电影前线	02：52
08	游戏动漫园	09：39
09	ENDING SONG	03：44

游戏立方

多边共享区	100	邪魔院	105
当GAME遇到HIFI ——高保真耳机玩家入门宝典	102	幻之炼金坊	106
		模型地带	106
问题小卖部	104	绘梦人	108

每期固定栏目

排行榜 检阅游戏销售的实际成绩	44	互动信箱 互动打造属于大家的游戏杂志	92
黄金眼 最近发售游戏的多视角评价	46	读编往来 读者与编辑的轻松交流	94
火热秘技 最快速、最实用的秘技火热呈上	59	小编寄语 倾听小编们的生活感悟	98
自由谈 让读者玩友在此畅所欲言	86	新作发售表 近期即将发售的游戏列表	110
映画馆 向游戏玩家推荐电影佳作	90		

&3DM-SMV www.plumbook.cn

LCD FP71G X/FP91G X
液晶显示器

拒绝循规蹈矩，营造眩彩视界！

上班，文件，压力……一成不变。心情要变~BenQ LCD 4ms带领你进入G情九月，用G速的响应满足你G速的欲望，用绝对冷酷的外型锁住你的心扉。抛下烦琐和等待，时间嘎然停止，让你亲身体验瞬间的万变画面——我就是我，睿智男人的选择。

BenQ LCD FP71G X/FP91G X

- 4ms灰阶响应时间（典型值）
- D-Sub/DVI 模拟/数字双讯号输入
- 符合TCO'03安规认证
- 5级锐利度调节设定功能
- 灯管寿命长达50000小时

4ms AMA 5万小时寿命 DVI 数字接口

所列规格仅供参考，具体以用户手册为准

欢迎垂询服务热线：400-888-0333（未开通地区请拨打0512-68073600）
售前咨询工作时间：周一~周日 8:00-18:00 售后咨询工作时间：周一~周五8:00-18:00

注册成BenQ产品俱乐部会员，就有机会获得LCD、Joybee MP3、DSC等奖品，详情请登陆http://www.benq.com.cn/productclub/查询。

BenQ
享受快乐科技

www.plumbook.cn

绿色风暴席卷全美！
——X360北美上市特别报道

文 星夜

11月中旬的美国游戏业显得出奇的平静，作为传统假期商季的开端，往年的这个时期早已充满各种顶尖大作杀个天昏地暗。而如今，各大游戏商都在回避这一档期。因为在11月22日，整个美国游戏业的目光全部聚焦在X360身上。“Jump In”——2005年11月22日，整个美国到处都是这句简单的宣传口号，整个美国游戏业沉浸在“跳入”次世代的兴奋与躁动之中。

好莱坞名流齐相贺

▲微软向明星们赠送的豪华版X360采用了尊贵的金属盒包装。

在莫哈韦沙漠的首卖活动召开之前，微软邀请了众多好莱坞明星举办了一场X360试玩会。与5月12日微软与MTV合作的X360公布仪式一样，这次活动也是星光灿烂。这次的X360发售庆祝活动是在好莱坞的某私人住宅内举办的，参加者包括有Snoop Dogg、Greg Grunberg、Matthew Perry等。现场除了提供食物和饮品外，散场时微软还向明星们每人赠送了一台X360。

▼ 微软曾与MTV一起力邀众多明星向全世界公开X360，取得了很好的宣传效果，这次活动也不例外。

▲豪门欲女帕里斯挽着X360满脸笑意。

比尔·盖茨亲临首发现场

微软并没有因为莫哈韦沙漠的首发活动而放松对美国各地X360首发的活动安排。与之前的《光环2》首卖一样，美国有大批游戏零售商加入了微软的“疯狂午夜”首卖活动。加盟的零售店共有4500家。在这些店中，最受媒体关注的则是位于西雅图的Best Buy分店。由于微软的总部所在地雷豪德市距离西雅图很近，微软主席比尔·盖茨参加了在这里举办的X360首卖活动。

▲比尔·盖茨亲自将X360递给了Dan Friedman(左)，并与其亲切握手。

21日晚，Best Buy的这家分店外人满为患。在开始销售之前2个小时已经有500多人排队，排在最前面的Dan Friedman从18日下午5点就已经在店外等待。还有一些地区的首卖活动下起了小雨，然而仍有大批玩家冒着冰冷的雨在店外等待。除了参加午夜首卖的商家外，其余商家则是在22日上午9点开店。不过在这个时间购买X360已经是非常困难的事了，即使是已经预订的玩家也只能到现场凭商家发放的数量极其有限的认购票才能买到。为了避免出现大规模排队现象，商家派发给玩家的票面上写着特定的时间，只有在既定的时间内才可购买。

▲比尔·盖茨在店内玩起了《哥谭赛车计划3》。

▲由于天气寒冷，彻夜排队的玩家们除了自备毛毯外，还在外面生火取暖。

劫匪持枪抢劫X360

虽然多数地区的X360首发都出现了人多为患的热闹场面，不过基本上都保持着良好的秩序。然而仍有一些地区出现了意料不到的事件。在美国弗吉尼亚州斯塔弗德郡的一家EB Games分店发生了一起持枪抢劫X360的恶性事件。一名匪徒用枪指着店主，明目张胆地抢走了两台X360。当地警方接到报案后立即做出回应，将该店包围，并立即展开追捕。很快该罪犯以及被其抢走的2台X360都被一并带回。

飞机棚里的首发式

▲20日晚上7点，飞机棚的大门在人们的欢呼声中打开了，迎面出现的是X360的巨大广告横幅。

X360首发活动的焦点显然是在加州西南部的莫哈韦沙漠举办的“Xbox 360零点行动”。由于此次活动共有3500多名玩家参与，微软在当地的Palmdale机场附近租用了一个巨大的飞机棚。这次活动从当地时间20日晚上7点开始，一直到21日晚上12点，总共历时29个小时。在接受媒体采访时，Peter Moore微笑着说：“看到那些来到这里的玩家，就像看到了走近糖果店的小朋友。”

虽然X360全国范围内都是极其缺货，参加此次活动的玩家却可以高枕无忧，不论他们是否有事先预订，都可以在现场买到X360。微软的合作伙伴Best Buy为于11月21日上午向现场运送了3大卡车的主机。由于X360的首发时间以美国东海岸的零点为标准，因此位于西海岸的此次活动从晚上9点开始于现场销售X360。

零点行动的现场自然是一片绿色世界，并且提供了舒适柔软的布袋椅。

Best Buy在现场设置了多个收银柜，21日晚上9点开始在现场销售X360。

&3DM SMV
www.plumbook.cn

迎娶360

XBOX 360 首发第一现场完全直击

文 多边形
协力 UCG全体小编

特别感谢
深圳华城新机地
提供测试样机

无论你愿意不愿意，次世代还是来了！Xbox 360终于来了！虽然我们无数次想象过这一天会是什么样子，但是当这一天真的来到的时候，我们依然像个孩子一样兴奋不已！个中的激动已经不是言语能够形容，只有当你看到次世代那纯净无暇的游戏画面时，你才能体会到一名玩家那单纯的快乐。我甚至都难以安下心来做这份专题，因为次世代实在是太吸引人了，我压根儿都不愿意放下手中的手柄。

在这篇专题中，我们首先为您准备了两篇来自海外现场的报道，一份是来自西雅图X360发售现场，那是比尔·盖茨亲自递出第一台Xbox 360的地方；另外一份来自美国犹他州的一个小镇，讲述一名中国玩家在美国排队购买的艰辛记录。之后为您带来的是Xbox 360硬件和软件的完全接触，其中我们几乎囊括了所有值得注目的首发软件，并重点评述了其中四款重量级作品。而在最后我们还为您准备了一篇给Xbox 360唱反调的文章，是褒是贬任您评说。

另外需要提醒大家的是，在下期的杂志中，我们还将为您准备一份详细的Xbox 360使用评测报道，并且还将邀请专人为您奉上一篇Xbox LIVE使用手记。假如您入手了X360而没有享受Xbox LIVE的话，您手中的只能算是一款Xbox 180。（笑）

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

■等待的玩家用投影仪玩起了《光环》。

■比尔·盖茨在众人拥簇下走入店内。

■比尔·盖茨亲自将第一台Xbox 360交给"第一先生"。

XBOX 360午夜狂欢

文 失眠西雅图

华盛顿州西雅图市

美国的购物旺季是从每年十一月最后一个周五开始(感恩节之后的那天)。每年到那天的一大早天还未亮，各大超市和购物中心门口人们便已排成长龙，这一天就是在美国家喻户晓的"黑色星期五"。然而在2005年，"黑色星期五"变成了"黑色星期三"，因为人们早在11月22日星期二就已经找到了比大甩卖还要吸引人的东西——Xbox 360。

■"第一先生"幸福地抱着X360。

Xbox 360作为次世代游戏娱乐领域的先发力量，从五月E3结束便掀起了一股预购狂潮。在美国一般的EB Games和Game Stop这类游戏专营店，早在Xbox 360正式发售两个月以前便已囤积了七八十个预购订单，并开始拒绝接下来的预购。而你觉得在七八月就开始预定算早么？不，你很可能要跟第一批货说拜拜了。Xbox 360在初期面临的短暂缺货对那些没有及时预定的玩家更是个噩耗。

当然，微软绝对不会亏待玩家的这份狂热。在20日凌晨除了要在加州大沙漠中举行Zero Hour(零点时刻)狂欢聚会，还在纽约、洛杉矶和西雅图等城市举行了午夜狂欢首卖。其中在西雅图的活动更有Xbox 360的发起者身兼世界首富的比尔·盖茨亲临现场参与，身在西雅图的笔者有幸参加了这里的活动。

活动将在西雅图临近小城Bellevue的BestBuy电器商场举行。BestBuy不采用预购方式，而是以先到先得的方式进行销售。对于没有及时预定的玩家，这里以及其他几个采取类似式的商店将是他们仅存的希望。幸好笔者的Xbox 360早已预定妥当，今日来这里不为排队纯粹是来凑个热闹，所以傍晚将近7点才来到现场。在网上对该店门前的长龙早有耳闻，可亲眼见后还是不禁要感慨一番，前不见头后不见尾，中间还要拐几个来回。排在第一位的自然是鼎鼎大名的Mr.#1(第一先生)，自从他三天前就开始坐在这里的照片在网上传出，一夜之间便无人不晓。他定坐三天可不只是为一个Xbox 360，因为他一早便知道第一个等在该店门口的人将会由比尔·盖茨亲手递出他的游戏主机。或许正是因为这件事的驱使，我第一眼见到他的时候真不相信他已经在寒风之下苦熬了三天，精神不是一般的好啊。

因为今天是周一，该店还要正常营业到晚上10点，所以我有两个多小时的时间在店里转转。店里已搭起了好些个试玩机台，主要的游戏就是《哥谭赛车计划3》和《使命召唤2》。我已经提前购买了《PGR3》，这两天就愁没有机器可以玩，这会儿正好可以练练手。

10点整，该店的营业时间结束，店里要开始为Xbox 360的发售进行准备工作，而"顾客"们则统统被请出了大门。我便顺着店外的排队长龙往后走，沿途"景色"让我大开眼界。这不，刚转过第一个墙角，就看见墙上亮亮的一块，凑近一看，一堆人居然打着投影仪在那里玩《Fuzion Frenzy》(当年Xbox的首发游戏之一)。转过第二个弯，这次两个投影仪，一堆人在那里用两个Xbox连《Halo》玩8人对战。一路上更是不知看到多少人带来了烧烤器具一边排队一边升起了缕缕炊烟。真服了这些会享受的老美们，不管到了什么地方都能找得到乐子。

花了将近20分钟绕回了店门口，发现门前已经被圈出一片空地。圈外还有很多人在那里围观。我这个来凑热闹的自然要往热闹的地方跑。我上前一看，只见《光环》制作组的一票人马从一两面包车上蜂拥而出，紧随其后的是Xbox开发小组。这帮人一下来就对围观群众们嘘寒问暖，就好像把我们当成了飓风过后的受灾民众似的。哦，没错，是飓风，Xbox 360的绿色飓风已经把我们刮的人仰马翻不知所措了。

之后过了一阵子，突然听到身后一片嘈杂声音。扭头一看，只见一辆标着"Partybus"的公车朝我们这边呼啸而来。随之从公车上呼啸而下的是很多手里满满的塞着乱七八糟东西的人。这些人一边尖叫着一边把手里的东西抛向天空。仔细一看，钥匙链、手机绳、钢笔、飞盘、橄榄球、帽子、衣服……很快的这些杂物在空中达到了最高点便开始雨点般坠入人群。而人群顿时疯狂起来，一边咆哮着一边扑向地面或者冲向公车。我不禁疑惑着，现在究竟是次世代，还是原始时代？

■"我感觉棒极了！"

一阵骚乱之后，发卖居然提前在11点半就开始了，而比尔·盖茨则不知什么时候从后门溜进了店里。盖茨这次辜负了众多在店外等候的游戏迷们，始终没有走出店门向大家示意，不过透过店外的玻璃门，还是可以大略的往里一探究竟。第一个放行进去的自然是Mr.#1，盖茨跟他握了手并交谈了几句，为他在一个360面板上亲笔签下名字并连同360主机一起递到他的手上。当他走出店门的时候，大家简直就像在欢迎英雄凯旋一样齐声鼓掌并尖叫，更见一堆记者外加摄像机蜂拥而上，就是为了把这位三天前还无名无姓的玩家放在他们的头条。Mr. #1出来的第一句话就是："我感觉棒极了！"(笔者按，是晕极了吧？)

盖茨在递出了第二第三台主机之后，便又悄悄的从后门溜了出去。而我呢，也不能再在这里继续耗费时间了。如果再不快点的话，我今晚就只能在梦里看到自己的360了。

On It's Way

2002

■ 6月27日

微软首席执行官鲍尔默在一次日本记者的采访中，正式透露了有关"微软已经开始着手Xbox后继机种的开发"的消息，声称该主机将于2006年发售。这是首次从微软高官那里确认有关"Xbox 2"的传闻，也是最早的有关该主机的新闻。

2003

■ 1月20日

前美国世嘉总裁兼首席执行官彼得·摩尔在辞职后宣布加入微软，担任Xbox市场及销售部门总裁。而根据事后的情报得知，彼得·摩尔的加盟，标志着微软有关Xbox后继机种各项工作的正式展开。

■ 6月9日

继nVIDIA总裁黄仁勋在某次采访中无意透露"可能不会继续开发Xbox后继主机"的消息后，根据一名英国游戏业内人士证实，微软与nVIDIA在多次交涉过后，依然无法就次世代Xbox图形处理芯片的开发达成协议，双方宣告合作破裂。而后又有传闻说微软将与nVIDIA的死对头ATI公司进行合作，由后者负责Xbox后继机种图形芯片的设计和开发。

■ 8月13日

根据ATI提供的一份资料显示，微软已经确定与之合作，将在次世代Xbox采用ATI设计的图形芯片。这份资料中还显示，微软与ATI的合作方式不同于前者和nVIDIA的合作方式。

2004

■ 3月24日

游戏开发者大会2004召开，微软在会议上向全世界公布了次世代游戏开发

3DM-SMV
www.plumbook.cn

XBOX 360 想要买你真的好难

文 正版万岁

犹他州奥格登市

■造型别致的X360试玩台吸引着众多玩家争相试玩。

我从来没有像今天一样后悔没有早早预定Xbox 360。著名的GameStop、EBGames、Gamecrazy等专卖店我早早就放弃了，他们的首批货全部在10月前被预定光了，我等当初拿不定主意的人吃到了苦头。

■店外已经被围了个水泄不通。

而我现在惟一的希望，只有Circuit City、Target、BestBuy、Walmart等采取"先到先得"方式发售Xbox 360的商家那里。我先是21日晚上9点左右逛了本地这些店铺，没想到这些店铺门前全部已经排起了帐篷，仔细数数都不下30人，其中BestBuy的门前已近50人左右。

我一看这架势就感到不妙，赶紧询问各家店员有关每家店铺主机配额，所获得的答案让我心灰意冷：Circuit City和Target分别到货不到30台，BestBuy要多一些，也不过50台而已，然而就在我询问的这个当间儿，这些店铺门前排队的人数已经超过了一倍还不止。惟一还有那么一点点希望的就是Walmart，虽然配额不多，仅有4台豪华版和10台普通版，但是它采用抽签的方式进行销售，9点开始到11点接受报名，撕一小纸条，填上自己的名字和其他信息，然后放到一箱子中，11点半开始抽奖，抽到谁谁就有资格购买，前4位抽中的可以买豪华版。

二话不说我就赶紧投了一张票，但是这辈子从来没有中过奖的我知道希望如同浮云一般渺茫，于是赶紧做第二手准备。马上打电话给我邻城的一位朋友，要他去当地的BestBuy去问问情况，结果喜出望外，那家店铺居然有24台豪华版和10台普通版的配额，并且当时排队的还不到30人，我马上要他替我排着，如果这边情况不对我就赶紧转移阵地。

11点半开始抽奖，不用说，我什么都没被抽到。当时参加抽奖的足足有150人左右，Walmart门口被围了个水泄不通，而被抽到的人兴奋得那叫一个歇斯底里啊……

我立马离开现场驱车一个多小时到我朋友那里接班，到那里之后我朋友告诉我，他刚刚站到队伍末尾的时候就过来了三个人，正好把所有的配额都占满……而另外一个噩耗是，这家BestBuy并不是零点发卖，而是要等到第二天早上8点，那么这意味着我还要在零下7度的寒风中等待7个小时……还是我朋友讲义气，立刻回家拿了一张睡袋和两床被子过来，后来半夜4点多的时候还给我送了一份热乎乎的快餐……(感动)

接下来的时间就有些难熬了，由于之前没有任何准备，我只能躲在睡袋里干等。而一旁有些人拿着PSP对战，后悔当初应该买一台掌机。整个过程中当地巡警过来视察过三次，BestBuy的员工也没有休息，中间还跑过来给我们打气，而我其实很想睡觉，但两次都是刚刚睡着不到20分钟，就被刺骨的寒风给吹醒……

终于到了早上八点，BestBuy的店门一开，店员出来开始发放购物券，大家纷纷从裹得跟粽子一样的睡袋和被子里爬起来，接受着苦熬了一晚上的成果。按照先到先得的原则，前面24个人可以购买豪华版，后面10个人可以购买普通版，轮到我这里当然只能买普通版，每个拿到普通版的人都和我一样苦着脸。

搞笑的是，发到最后居然多了一张出来？大家左看右看，发现前面凳子上有一床被子，仔细一看原来有个人睡在里面，头被完全蒙住，外面不注意还以为是一床被子放在那里。BestBuy的店员过去摇了老半天才把这个睡得像死猪的哥们儿叫醒，最后这个原本排在第15位的最后只能拿到剩下的一份普通版，这小子竟然当场哭了起来，大喊着"我应该是豪华版的啊"，而其他拿到豪华版购物券的人早已抱着自己心爱的Xbox 360逃之夭夭，这事儿闹到最后也只好不了了之。

我入店付款买了机器之后，又拿着BestBuy送的5美元优惠券购买了《哥谭赛车计划3》、《完美黑暗ZERO》，然后顺便买了一套分量线，居然要了我39.99美元！而最离谱的是居然没有硬盘卖？买不到豪华版我也认了，竟然想配个硬盘都买不到，送上门给你宰都要求爷爷告奶奶，真是郁闷至死……严寒中7小时买不到想买的东西不说，倒贴都贴到冷屁股上……

回来后去了GameStop，他们说下午会到两个硬盘。嗯，没听错，只有两个，而且还不知道什么时候送到店里，叫我半小时一个电话询问，彻底晕菜……

我头一次花钱花的这么难受，Xbox 360也是我第一个还没开始玩就产生怨念的游戏机，微软啊，我恨你！

■别看货物堆得这么高，都是空盒子，实际货物少得很。

平台XNA，这套平台以简易的开发方式和高效能的表现力为特征，是面向Windows和Xbox等平台的整合开发套件，其目标是让游戏开发环境单一化，减少游戏开发成本，提高游戏开发效率。XNA的公布被认为是次世代Xbox游戏软件战略的首波攻势。

4月26日

一份署名为迈克尔·道赫蒂的名为"Xbox高级技术小组"的Xenon系统蓝图PDF文件在网络上广泛流传。根据这份文件显示，次世代Xbox采用了3枚运行频率为3.5GHz的CPU，显卡运算速度为500MHz以上，并带有10MB大小的嵌入式内存。这份资料后来得到了微软的承认，这的确是由内部人员泄漏出去的，只不过这是2003年次世代Xbox的设计概念罢了。这是有关次世代Xbox详细资料首次泄漏。

5月18日

UCG编辑部首次派遣特派记者GOUKI和多边形前往美国洛杉矶参加一年一度的E3大展，期间通过多种渠道甚至直接到微软展台询问有关次世代Xbox的相关消息，微软方面并没有正面否认有关次世代Xbox的传闻，并表示明年会有更多的消息。

9月23日

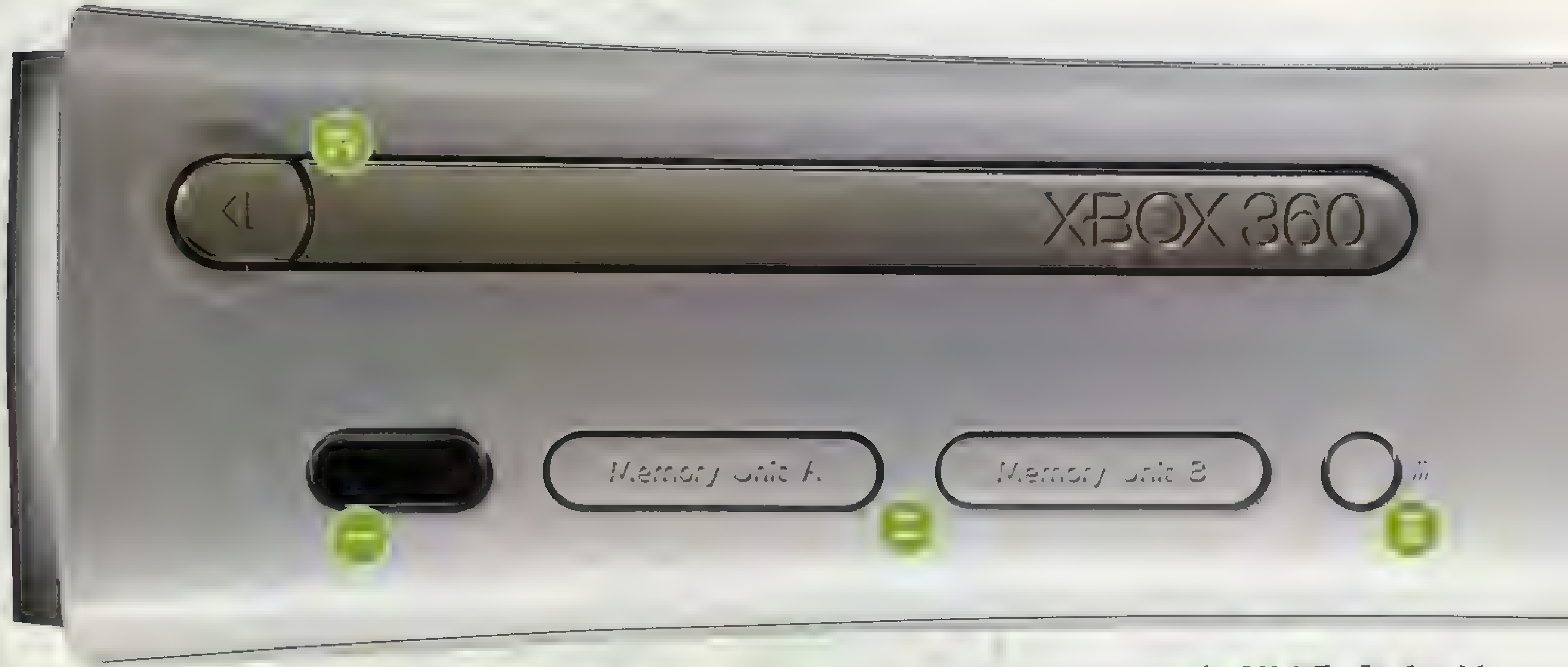
UCG编辑部再次派遣"TGS2004特别报道8人组"前往日本东京参加一年一度的TGS大展，期间再次向有关人士询问次世代Xbox的相关信息，却遭到了微软方面的回绝："我们现在的工作重心在年末商战上。"

2月25日

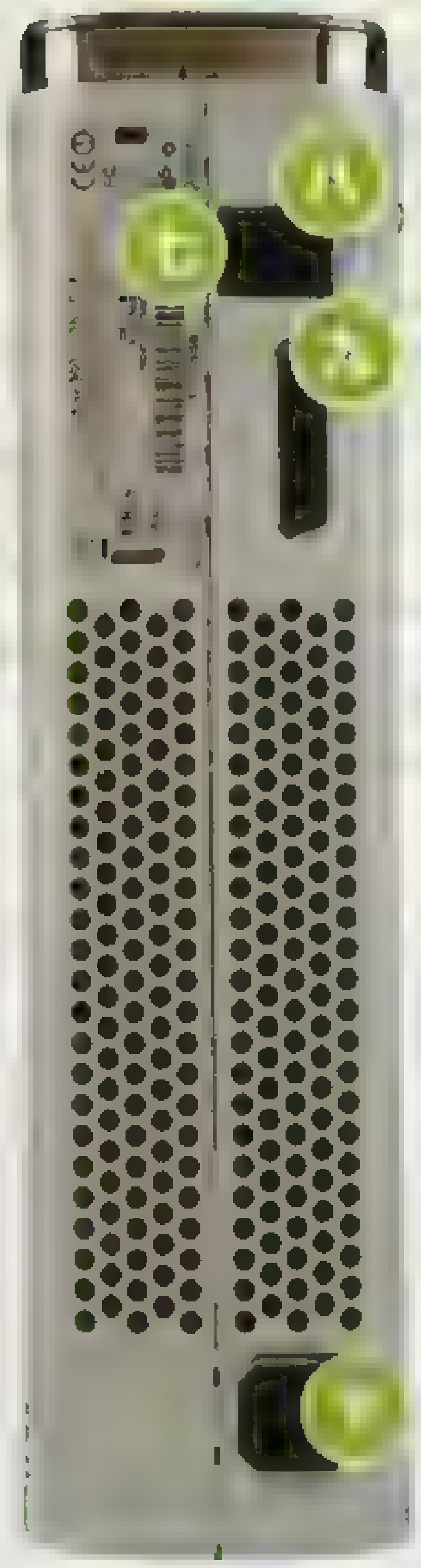
从史克威尔·艾尼克斯离职的资深游戏制作人坂口博信成立的新公司MistWalker宣布加盟微软，同时公布将为次世代Xbox开发两款RPG大作(就是后来公布的《蓝龙》和《失落的奥德赛》)。坂口博信表示，微软新主机的顶尖机能将可以实现他构思多年的创意。

3月7日

游戏开发者大会2005举行，微软XNA首席工程师J·阿拉德在会上首次公布了次世代Xbox的界面设计原型，并且深入介绍了次世代Xbox LIVE所提出的完善社区概



主机重点部位



主机背面图

电源键 POWER

按下这个按钮，次世代的大门就向你打开了。当接上1P无线手柄时，圆形左上的部分会亮起，当接上4个手柄时，整个圆圈都散发着迷人的绿色。主机横置时这个功能也是有效的。另外手柄与主机连接时会和主机电源键一样在相应的位置发出亮光。

LAN插槽 LAN

联通Xbox LIVE服务的重要端口，只要你将网线插上去，剩下的事情我来做，要不怎么说是微软的机器呢？另外主机的可选配件之一无线网卡可以通过主机背面的USB插槽和主机连接，将主机纵置时，这个插口会位于左上方。

接续键 CONNECT

这是联通无线手柄和主机的桥梁，按下主机前方记忆卡插槽右边的这个按钮，然后再按下无线手柄上的接续键，就可以完成主机和手柄的识别过程，非常简单。

必备配件

光买了X360还不够，如下几个配件是万万不可缺少的，否则您便无法百分百地享受次世代的乐趣！

硬盘 HARDDRIVE

由前代的8G成了20G！只要按前部的按钮就能将硬盘拆下，便于日后更换更大容量的硬盘。硬盘位于主机的上部，这样设计也是为了方便地拆卸硬盘。而更重要的是，若想将X360作为家庭娱乐中心，硬盘不可或缺！

无线手柄 WIRELESS

次世代的主机怎能还受线缆牵扯？无线操作才符合X360的身分，这是无论如何也要配备的配件。最远有效距离可达9米！而只需两节5号电池即可进行长达40小时的连续游戏！并且附有电量警告功能。

HD分量线 COMPONENT

如果你还在用AV线玩X360我只能说你暴殄天物。当几乎所有游戏都在提示你"使用HD设备将获得更好游戏效果"的时候，你怎能无动于衷？当然，如果你的电视机够棒的话，HD VGA线和HD D端子能够更进一步提升画面效果。

念。另外在会议期间，微软的相关人员也透露了该主机的详细规格。

4月13日

来自各方面的消息称，微软的次世代Xbox将命名为Xbox 360，随后微软默认了这一传闻。而Xbox 360的正式造型也在微软正式公布前三个星期泄漏在互联网上。此外，微软宣布将在5月12日与MTV电视台合作举办Xbox 360发布大会。

5月12日

微软通过MTV遍布全球的电视网络播出了Xbox 360的特别节目，微软同时通过官方网站、新闻发布会等多种形式公开了Xbox 360的各方面细节，并同时表示Xbox 360将在下周举行的E3 2005中出展。这是微软首次正式公布Xbox 360，使得它成为次世代主机中第一个亮相的游戏主机。

5月14日

微软在南加州大学礼堂举办E3展前发布会，UCG E3 2005特派记者GOUKI、多边形、阿修罗和SOUL参加了本次发布会，整个发布会围绕着Xbox 360展开，J·阿拉德公布了微软的20年发展计划，称该计划的目标是吸引10亿消费者。彼得·摩尔则表示Xbox 360将在16个月内突破千万销量。微软宣布Xbox 360首发游戏将多达25～40款，而目前开发中的游戏则有160多款，包括《死或生4》在内的多款Xbox 360大作全面公开，而史克威尔·艾尼克斯社长和田洋一在会上宣布本社将加入Xbox 360开发阵营并同时宣布人气网游大作《最终幻想XI》移植Xbox 360。在同日举行的索尼E3展前发布会以及次日举行的任天堂E3展前发布会上，这两家老牌硬件厂商也分别公布了次世代主机PS3和REVOLUTION，宣布次世代主机大展正式拉开帷幕。

5月16日

E3 2005正式开展，Xbox 360在微软的展台大放异彩，虽然没有提供正式试玩，但是其高清晰的绚丽游戏画面还是吸引了大量观众，相比之下在索尼和任天堂的展台却看不到PS3和REVOLUTION的身影。UCG编辑在EA公司的展台上意外地试玩到了Xbox 360游戏《极品飞车：头号通缉》，对次世代的画面震撼力感到惊讶。而在展会结束后有好事者声称微软在展会上演示游戏的并非Xbox 360主机，而是最初级的外形和苹果G5电脑类似的开发机，微软对此消息不置可否。

1:1等大的 XBOX 360

主机部位名称（七、八、九、十见左页主机背面图）

一 无线接口	六 DVD光驱
二 记忆体插槽	七 网络接口
三 无线手柄联机键	八 USB(2.0)接口
四 电源键	九 AV输出接口
五 USB(2.0)接口 ×2	十 电源输入接口

手柄部位名称

1 左摇杆	6 RB键		
2 LB键	7 A、B、X、Y键		
3 BACK键	8 方向键		
4 导航键	9 语音通信接口		12 RT键
5 START键	10 右摇杆	11 电池插槽	13 LT键

手柄重点部位

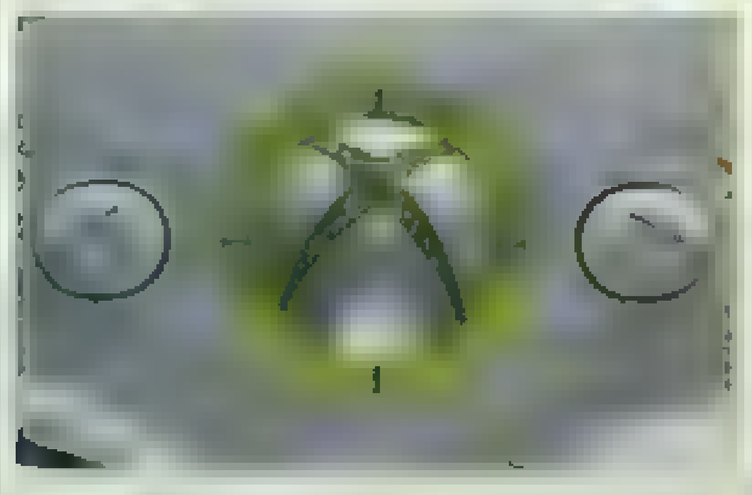
电池插槽

RECHARGE

无线手柄专用的充电电池可以插在这里进行充电，游戏、充电两不耽误！

导航键

GUIDE



在游戏中通过这个键就可以进入Xbox 360的主界面，这时除了可以进行朋友之间的交流外，还能运行X360的许多其他机能，并且无论游戏进行到什么状态，这个按键都是有效的，可以说相当方便。另外手柄与主机连接时会和主机电源键一样在相应的位置发出亮光。

Xbox 360 要闻回顾

5月22日

美国著名游戏专营商EB Games和GameStop率先在自家销售网络上展开了Xbox 360预约销售，之后亚马逊、沃尔玛等著名销售集团以及美国最大的电器连锁机构Circuit City也相继展开了网上预约销售，这些商家在接受了一定的订单数量之后纷纷停止预定并拒绝后来的定购要求。在接下来的两个月里，有资料显示，Xbox 360的订单在正式发售前超过了150万台。

7月23日

ChinaJoy 2005在上海召开，UCG特派记者多边形和D·S参加了这次展会。虽然本次展会没有微软参与，但是UCG记者从业内权威官员那里获知："Xbox 360将在2006年进入中国。"这是国内首次获悉有关Xbox 360行货的消息。

7月25日

在索尼召开"2005 PlayStation Party"数日后，微软也在日本东京召开了"Xbox峰会2005"。此次会议上，微软公布了大量面向日本市场的Xbox 360游戏，其中包括《生化危机5》以及《山脊赛车6》这样的顶尖大作，并宣布所有日本主流游戏厂商均已加盟Xbox 360开发阵营。微软在会上说，早在一年多前就已经向多家日本游戏软件厂商提供了1000多套Xbox 360开发工具。这是Xbox 360在日本首度正式公开。

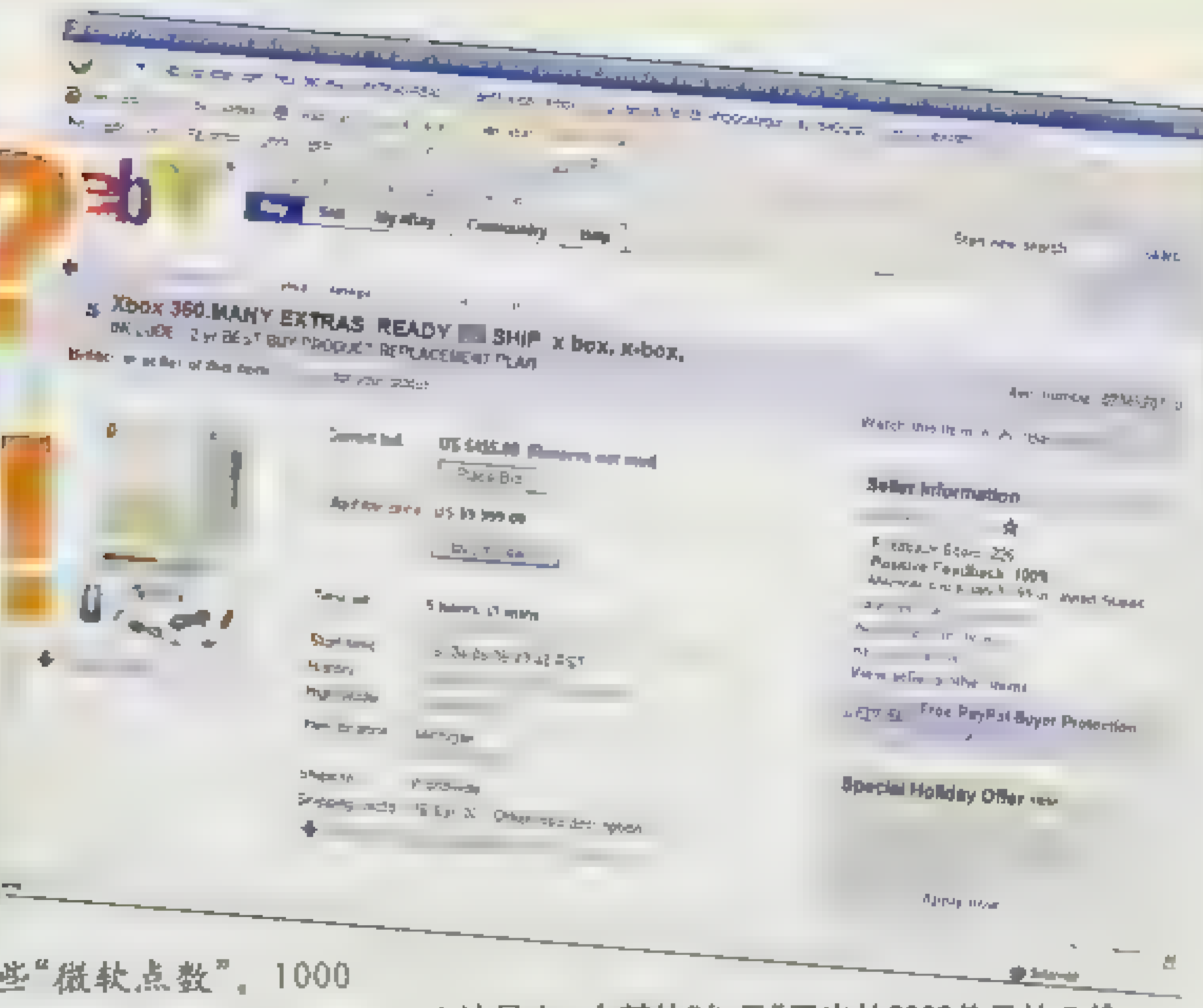
8月17日

Game Convention 2005在德国莱比锡召开，微软在召开的新闻发布会上公布了欧版和美版Xbox 360的售价。Xbox 360将分普通版(Core System)和豪华版(Premium System)两个版本推出，零售价分别为299.99欧元(美元)以及399.99欧元(美元)。微软同时表示，Xbox 360将于2005年11月期间于美日欧三地同时上市。

9月15日

在东京游戏展召开前一天，微软在日本新宿召开了TGS展前发布会，UCG TGS 2005特派记者GOUKI、邪魔天使、泰坦和SOUL参加了本次发布会。在会上，微软公布了全面的日版Xbox 360的发售计划，日版的Xbox 360将只有一个版本，其内容和美版的豪华版差不多，售价为37900日元(税前)，发售日为2005年12月10日。同时微软还公布了美版Xbox 360将于2005年11

唱反调？泼冷水？叫停XBOX 360！



X360好不好？好！X360棒不棒？棒！X360你买不买？买！打住！请收起您滚烫的人民币，按耐住您躁动的心情，冷静地看完下面的文章，再作出您最终的决定吧！

▲这是ebay上某位"仁兄"开出的9999美元的天价，想必是不会有人蠢到去拍下这"抢劫"般的价格。

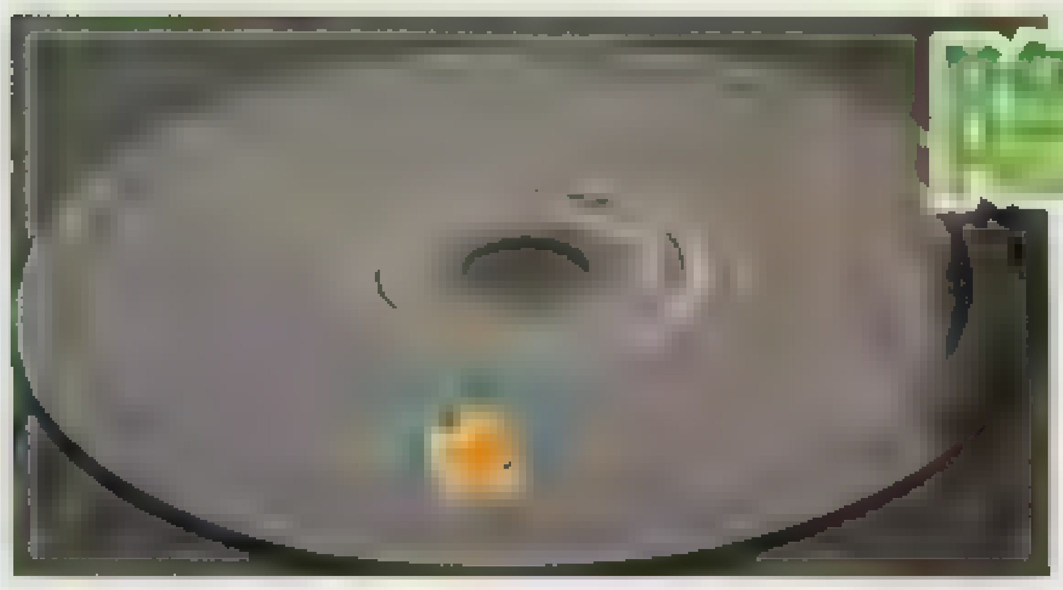
价格太贵！

X360卖多少钱？399 99美元？那是标准售价，您如果不是提前一个月到美国排队预约恐怕是只能在标签上看到这个数字。就算是身在美国，现在想买一台X360只能去Ebay这样的拍卖网站去竞标了，价格呢？翻一番都不止！看到题头那张网页截图了没？最贵的开价是9999美元(一口价)！足够买上25台标准售价的X360了！忠厚善良民风淳朴的美国人民尚且"出手狠毒"，国内的商家就更不用说了，主机更新换代五六年才轮上一次，此时不宰，更待何时？借用冯导《大腕》里面的台词

"一定得选最好的GPU，雇ATI设计师，做就得做最高档次的图形芯片，高清直接支持，分辨率最小也得720P，什么16：9呀、1080i呀，全屏反锯齿呀，能给显示的全给显示出来。手柄用无线的，可以站老远都不怕干扰，手柄上带开关，银色，亮一圈儿灯那种，甭管有事儿没事儿一按，"咔嚓"就给我开机，开机音乐用5.1声道的，倍儿有面子。主机再搞一个网络接口，服务用Xbox LIVE Gold，一年光会费就得400多RMB，再卖一些"微软点数"，1000点要你98块，就是一个字儿——贵！下载个试玩版就得5、600点。周围邻居除了玩360就是买360的，你要是拿一Xbox你都不好意思给人家打招呼！你说这样的游戏机，一台得卖多少钱？(我觉得怎么也得5000RMB吧？)5000？那是成本！10000RMB起！你别嫌贵、还不打折。你得研究核心玩家的心理，愿意掏5000块钱买游戏机的主儿，根本不在乎再多掏5000。什么叫做JS你知道吗？JS就是卖什么东西只卖最贵的，不卖最好的！所以，我们卖Xbox 360的口号就是：不求最好，但求最贵！"

据我们截稿前得到的消息，现在国内最便宜的价格在8000多人民币，而最高的价格已经开到16000元！所以说，如果您不是钱多了烧的，如果您不是甘心挨上这温柔一刀，如果您不是没有X360就活不下去的话，我奉劝您还是别急着出手。个人建议是在等上半年，大约在六月底的时候，估摸着那个时候PS3也会发售，而微软也表示过在PS3发售的时候X360会降低售价，嗯，那个时机是不错的。

隐患太多！



▲图中红色箭头所指处，便是令人心疼的划痕。

而后通过各方面的咨询和求证，当Xbox 360纵置的时候，如果在游戏过程中晃动主机，哪怕是轻微的，由于光盘是在高速运转，就有可能导致光盘被光驱托盘划伤。而横置就没有这样的隐患。

联系到前几天网上爆出的"主机过热导致死机"的新闻，虽然编辑部这几天的测试中均没有发生类似现象，但这头一批Xbox 360的质量还真是让人有些不放心，想出手的玩家，还是先保持谨慎的观望态度吧……

记得当初Xbox首发的时候，就曾爆出光驱划伤光盘的负面新闻，最后微软只得为这批有问题的Xbox埋单，并更改了生产线。可是没想到在Xbox 360上居然又出现了这样恶劣的情况！编辑部在拿回机器的当天，纵置着主机玩了一局NBA篮球，仅仅一局哦！前后不到20分钟，没想到拿出光盘一看，众人愕然……光盘上被整整齐齐划出一圈"年轮"来！

由于大家不敢相信自己看到的事实，但是又不敢继续将光盘放到光驱做试验，只好上网去询问在美国购买了该主机的朋友，发现他们横置主机就没有出现这样的情况，于是我们又将主机横置玩了几个小时游戏，果然划盘的情况消失，随后几天内也都没有出现同样的情况，于是原本应该直立在电视机前的Xbox 360只好委屈地躺在桌子上。

▲虽然编辑部的Xbox 360这几天都没有出现过上图这样的情况，但是有这样的先例毕竟让人有些不太放心，万一落到自己头上那该多扫兴啊？

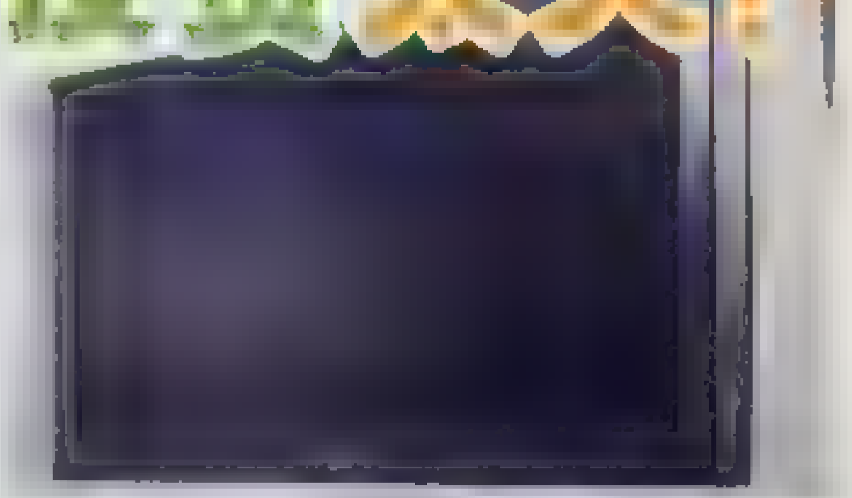
投资太大！

你可以说我为了X360不惜血本，再多的钱我也买！你可以说我不怕那些隐患，吃螃蟹总要有点代价的！那好，我告诉你，当你把Xbox 360抱回家的时候，真正的无底洞还等着你呢！

首先是游戏，次世代的游戏果然是次世代的价格，正版59.99美元的价格将近500元人民币，您一个月能买得起几款？什么？您要等盗版？我不否认X360会有一天被神通广大的盗版商给破解，但那至少是一年后的事情了，这一年怎么办？守着一款游戏往死了玩还是把X360当作客厅的新摆设？

其次是电视，次世代的主机已经迈入HD高清时代，您的电视机怎么也得来一台HDTV吧？虽说最低4000多元就可以买到"号称"支持HDTV的"国货精品"，但是你觉得那对得起你花了8000多元买的X360么？那我们来看看国外品牌，CRT电视机质量成熟价格稳定，最好的宽屏HDTV索尼HR36M90虽不过14000元，不过问题在于……已经有价无货(停产)。现在都是流行LCD和PDP的时代了，索尼BRAVIA系列中40寸液晶得26000元人民币！其他品牌液晶电视怎么也得一万多，而质量好一些的品牌等离子彩电更是动辄数万……唉，HDTV，想要爱你真的好难……

最后是音响，X360的游戏个个支持杜



比环绕音效，光凭电视机的所谓"低音炮"效果恐怕是难以尽如人意，配置一套好一点的家庭音响势在必行。市场上5000元左右的家庭音响被认为是入门级的设备，想要更好的效果就得多掏钱，而稍微懂一点音响的朋友都应该听说过这么一句话："想要一个人变穷，就让他迷上摄影和音响。"由此可见这东西不是平常百姓家能够折腾得起的。

最后咱们算一笔帐，就按最低标准来，一台豪华版Xbox 360＋两张正版游戏＋一台HDTV电视＋一套入门级音响＝8000＋1000＋10000＋5000＝24000元！这还是目前最保守的花钱方法，任何一项上稍做一点要求就得让你吐血。所以说，在决定比别人提前迈入次世代之前，您还是先掂量掂量自己的钱包吧……

月22日发售，欧版Xbox 360将于2005年12月2日发售。

9月16日

TGS 2005在日本东京幕张MESSE召开。微软在自家展台上提供了大量Xbox 360实机试玩，这是Xbox 360在日本首度正式公开亮相，其优秀的游戏素质和次世代般的画面效果让观众叹为观止，UCG编辑在现场试玩了大量Xbox 360游戏。而相对索尼展台仅仅展示了部分PS3游戏动画而言，作为两名死对头的首度正面交锋，微软无疑占领了先机。同日，没有参展TGS的任天堂在自家召开的新闻发布会上公布了REVOLUTION革命性的手柄造型。

10月25日

UCG编辑泰坦参加了微软在深圳景轩大酒店国宴厅举行的"SQL Server 2005，Visual Studio 2005中国发布序曲"活动。在会上，泰坦从微软工作人员那里得知"Xbox 360最快有可能在2006年2月进入国内。"

11月7日

首款Xbox 360游戏《凯蜜欧：元素之力》正式上柜销售，这比Xbox 360主机上市时间足足早了半个月。随后包括《极品飞车：头号通缉》、《QUAKE 4》、《使命召唤2》以及《哥谭赛车计划3》在内的Xbox 360美版首发18款游戏也都在Xbox 360发售前分别摆上柜台，而最晚销售的则是与Xbox 360同日发卖的《山脊赛车6》。

11月17日

美国《大众科学(Popular Science)》杂志于公布了由其所评审的2005年度新产品大奖，微软的Xbox 360主机获得了家庭娱乐产品的年度大奖。

11月20日

微软公司为庆祝Xbox 360主机的发售而举办的发售纪念活动Xbox 360：Zero Hour，已经于当地时间11月20日午后7时在美国加利福尼亚州西南的莫哈韦沙漠中召开，整个活动一直会持续到11月22日凌晨。此次的发售纪念活动聚集了全世界3000名幸运玩家，他们将在Xbox 360主机11月22日在北美地区发售之前，第一时间体验到次世代游戏所带来的乐趣。

11月22日

Xbox 360于美国时间11月22日零点正

首发注目游戏逐个捉！

除开那些《麦登NFL 06》等国人几乎不会购买的游戏之外，我们为您考察了几乎所有的首发软件，并对其中四款做了最详细的评测，希望这些推荐为您的消费能带来一些参考。

推荐指数 7 金刚

同名电影大片的官方游戏。您可能在Xbox和PS2上早已领略了本作，但是披上了次世代外衣的《金刚》一定会再次震撼全场！虽然相对于上一代主机的作品，本作只是在画面上做了大幅度的提升，但是这样的游戏所追求的不就是这样的享受吗？趁着电影上映之前，赶紧提前来过把瘾吧！

推荐指数 9 完美黑暗ZERO

你也许认为《使命召唤2》是目前X360上最好的FPS游戏，但我保证你这个观点会在看到《完美黑暗ZERO》之后彻底改观。游戏无论是从画面、音效、操作还是游戏性上来说，都是接近完美的作品。你也许为了这个游戏等了很久，那么我可以告诉你你的等待是值得的，哪怕仅仅是为了全中文也值得尝试一下。

NBA LIVE 06 推荐指数 6

次世代作品中最让人失望的游戏之一。本作所有的优点都集中在了画面素质方面，当看到球员头上的汗珠一滴滴流下来，身上战袍那自然的摆动，皮肤细腻又富有强烈的质感，你一定会感叹：这才是次世代的画面啊！但是超长的读盘以及几乎充满全场的拖慢和跳帧又让人难以信服次世代的表现！

FIFA 06 推荐指数 6

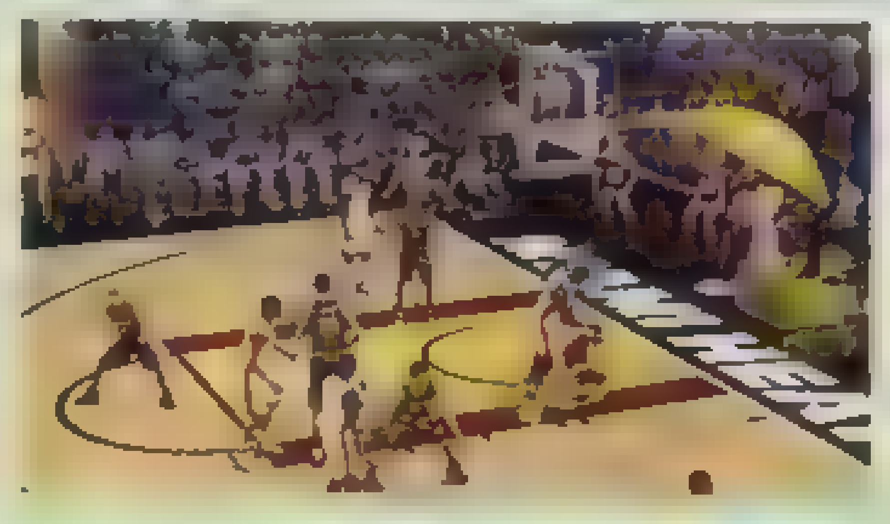
对于"《FIFA》系列"来说，早就应该更换一个平台了，因为它所追求的一直都是极致真实的画面，而X360就为它提供了一个足够强大的平台。当你看到那真实的草皮，立体的观众，宏大的球场以及与真人相差无几的球员，你一定忍不住要踢上两把。不过我建议你到此为止，有些游戏看起来比玩起来要有趣得多。

推荐指数 6 Quake 4

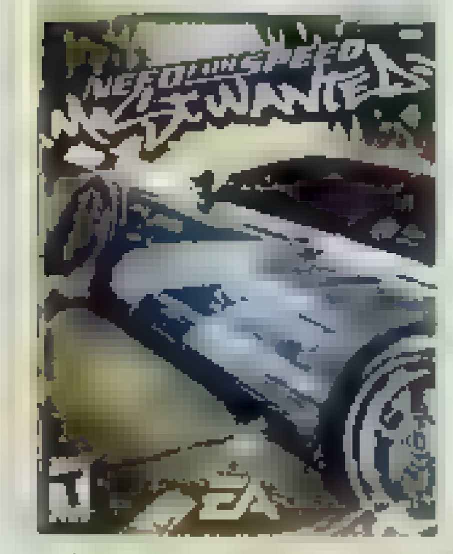
鉴于本作的名气，你不可能错过这部游戏，沉寂多年的《Quake》又回来了！但也许是这个巨人沉睡得太久，采用了《DOOM 3》引擎的它却没有很好地利用X360的强大机能，特别是画面的效果令人有些失望，甚至有严重的拖慢现象发生。不过你如果是这个系列的FANS，那么拥有它是必然的选择。

推荐指数 8 NBA 2K6

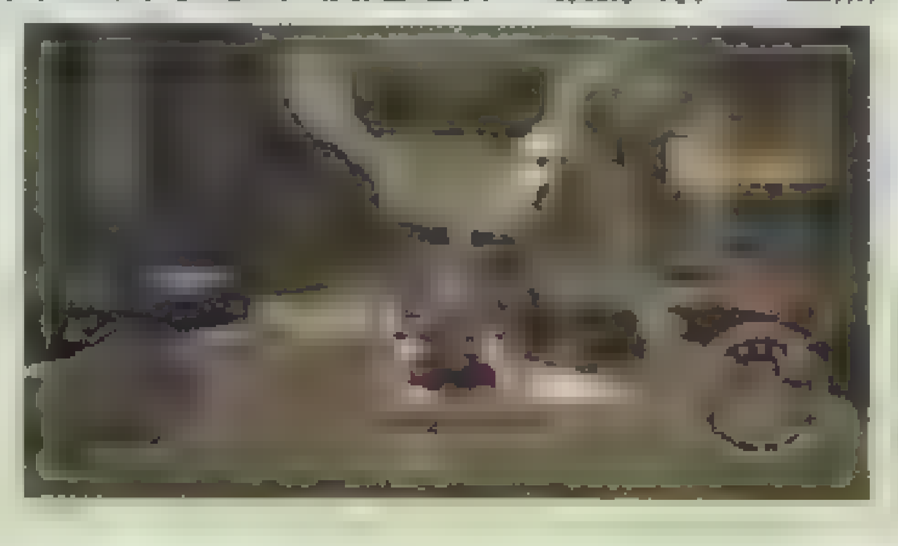
如果说"2K系列"和"LIVE系列"在上一代主机上是分庭对抗的话，那么这两个死对头在次世代主机上的首次正面交锋则是毫无疑问地以前者大获全胜而告终。《NBA 2K6》无论是从画面表现还是游戏手感来说，都足以证明制作小组的诚意，并不是那种将画面强化一下就拿出来骗钱的东西。



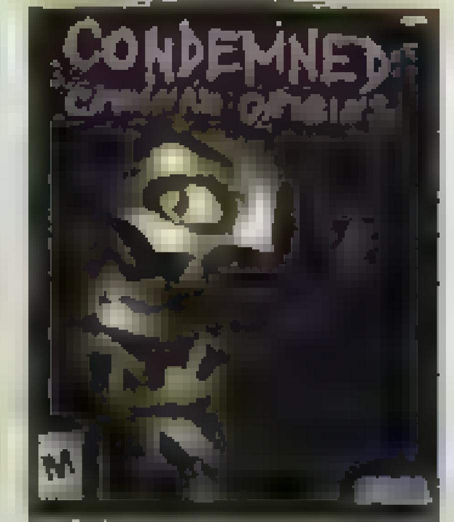
极品飞车：头号通缉 推荐指数 8



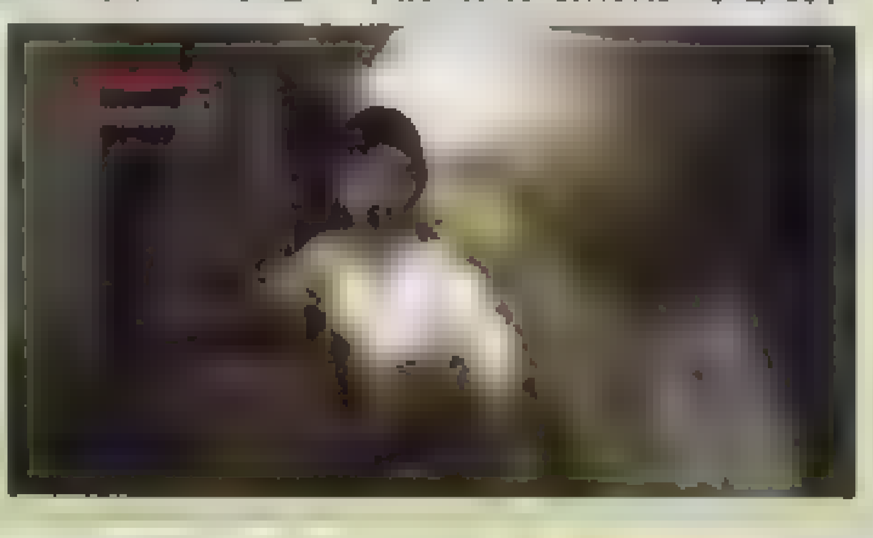
几乎每台主机发售的时候必定会有至少一款赛车游戏为其保驾护航，《极品飞车：头号通缉》便是这样一款游戏，EA显然不想让Namco独美。在摆脱了《地下狂飙》的黑暗夜景之后，这次的《极品飞车》终于来到了地面上，强劲的机能让整个游戏世界栩栩如生，次世代水准有了新的定义。



[illegible] 推荐指数 7



这个游戏有着足够好的画面，有着足够好的音效，有着足够高的自由度，但是它所缺乏的是一个脉络清晰的游戏路线和一个健康的游戏背景。有些人可能认为随手捡起的东西可以作为武器是很过瘾的事情，但是当你看着HD高清晰效果的血肉横飞和行尸走肉的时候，我劝你还是为你家人的感受着想一下吧！



式开始销售，微软在纽约、洛杉矶和西雅图三地的BestBuy分店举行首发午夜狂欢活动。其中微软主席比尔·盖茨先生亲临西雅图活动现场，并亲手将前三台Xbox 360主机交给前来排队购买的玩家。微软在首发当日准备的70万台Xbox 360出货量一售而空，而不少没有买到的玩家开始怨声载道。

11月23日

网络上开始流传首批Xbox 360主机的质量问题，其中最显著的就是因为发热量太大而导致的死机问题。随后微软发言人声称，这些故障现象仅仅是"个案"，同时微软将负责维修以及免费更换有问题的部件。

11月24日

在深圳华城新机地的帮助下，UCG编辑部拿到了大陆地区第一台Xbox 360。虽然只是普通版并且只附送了AV端子线，但是编辑部众人依然对次世代主机惊人的画面素质感到震撼。不过随后在试玩《NBA LIVE 06》的时候画面出现部分拖慢跳帧的现象，令人不快。并且更糟的是，在经过仅仅20分钟的游戏之后，该游戏光盘上出现了被光驱划伤的现象。

11月28日

大陆地区第一台豪华版Xbox 360进驻UCG编辑部，随着分量线接在HDTV上，编辑们开始真正领略次世代主机的快感。同时在横置Xbox 360主机之后，光驱划盘现象消失。随后，有关编辑开始制作本期杂志的Xbox 360专题……

XBOX 360

哥谭赛车计划3	Microsoft	Bizarre Creations	RAC
X360	Project Gotham Racing 3	2005年11月16日	美版
	对应1080i		推荐玩家年龄　全年龄

文 星夜

5年前的某日在逛游戏店时偶然发现了一款叫做《大都会街头赛车》(Metropolis Street Racer，MSR)的DC赛车游戏，突然产生莫明的好感，将其买回家玩了一个多小时后开始深深迷恋上这款从未见过任何杂志报道的游戏。这是惟一一款我玩了数个通宵的赛车游戏，当时的感觉是：这样出色的一款赛车游戏为何没有媒体关注？随后是2001年11月，一款叫做《哥谭赛车计划》的赛车游戏成为第三款突破百万销量的Xbox游戏，而它的开发商正是Bizarre Creations。实际体验之后才发现，这简直就是Xbox上的《MSR》！当时的感慨是：金子总是会发光的！

"坐在《PGR3》中任何一辆精心制作的高速跑车里在都市街头呼啸而过，这就是次世代游戏的一切，就差没有橡胶烧焦的味道，以及迎面的风吹过发丝的感觉。"

8.8分

——Brian Ekberg GameSpot

2005年，整个游戏业沉浸在对X360的纷纷扬扬地讨论之中，每隔几天都会有X360的新作画面公布。然而或许是因为单纯的截图无法体现次世代的魅力，这些画面很少令人真正感到应有的冲击。不过这其中也有例外，比如说《哥谭赛车计划3》。Bizarre在其官方网站上曾经发布了几张车道场景截图，结果因为过于接近实拍照片而在网上引起轩然大波。《PGR3》在贴图和光源应用方面真正体现了次世代的风采，在这款赛车游戏中，你可以如亲临现场般真正感受在世界大都会的街头飚车的魅力。

从各个方面来说，《哥谭赛车计划3》都是一款精雕细琢的游戏。本作在汽车重量感和物理系统上进行了调整，每辆汽车都被赋予了一定的质量，其重量感比之前更强，也更符合现实。汽车的甩尾等动作的操作难度有所提高，这些调整使得《PGR3》在高速行驶时能够带给玩家更高的乐趣，而熟悉系列作品的玩家相信立刻就可以上手。RT键(右扳机键)是加速，LT(左扳机键)为刹车，LB键(左缓冲键，LT键的上方)是视角切换，可以切换的视角共有5种，包括车内的三种以及车后的两种。赛道的设计也给人非常熟悉的感觉，在驾驶过程中你会注意到多数赛道表面都是平坦的，还有很多测试玩家转弯操作和强力甩尾操作的狭窄弯道。

"从开始到结束，《哥谭赛车计划3》都是机动车爱好者们的数码美梦，相信我，当你学会甩尾，它将会融入你的血液。"

9.4分

—— Dale Nardozzi TeamXbox

从《MSR》到"《PGR》系列"，Bizarre对于赛车游戏类型最大的贡献就是"名望值(Kudos)"系统，玩家需要在游戏中以最漂亮的驾车动作赢取名望值，本作中共有16种名望值，包括手刹甩尾、连续过弯、360度绕弯等，赢得的名望值越高，排名就越高，排名提高之后，就会出现新的概念车，超过既定的期望值，就会获得"信用值(Credits)"，有了一定的信用值就可以购买新赛车。比赛过程种还会获得勋章(Medal)和战利品(Trophy)，借此可以获得新的赛事和赛道。挑选的难度等级越高，可能得到的信用值和名望值就越高。该系统惟一的缺点可能就是赚钱实在是太容易了，只要跑个几圈就能赚上不少，Bizarre似乎希望通过这种方式降低难度，吸引更多赛车游戏新手。不过这并不意味着本作毫无挑战性，AI和比赛的平衡性与往常一样决不妥协，当你达到中级或者高级难度水平，在比赛中犯下的任何一个细微错误都将可能导致整个比赛的失败。与《PGR2》一样，AI控制的对手在比赛中颇具攻击性，被对手逼到墙角的可能性时有发生，又或者你在某个转角或者弯道稍微有点判断失误，那么之前辛辛苦苦抢到的领先位置不仅付诸东流，甚至整局比赛也有可能就此失败。在一般赛车游戏中，追赶AI对手多数都相当容易，在弯道甚至直道上都有可能轻易反超，而本作的AI则相当真实而具有挑战性，在距离对手不远的情况下你还可以抓住每个细微的机会伺机反超，而若是对手已经远远将你甩在身后，那最好还是趁早放弃吧，因为在这种情况下已经完全不可能追上对手。对于喜欢挑战性以及有毅力不断磨练自己操作技巧的玩家来说，这种趋于真实的AI设计是个福音，不过可能也有一些玩家会对这种不断失败而不断尝试的过程感到厌烦。

"《哥谭赛车计划3》是彻头彻尾的超级跑车秀，Acura NSX在本作中只是一辆"慢车"，跑几圈赚够钱后你就会去买可爱的新福特GT，而这也只不过是中档车。这款游戏到处都是超级跑车！"

4.5分

——Dave Kosak GameSpy

奇怪的是，这款赛车游戏最吸引人的却不是驾驶操作的乐趣。本作的操作感与之前两作过于相似，因而不会给人多大的新鲜感。本作最让人满意的有两点：系统的丰富性和画面。先让我们看看本作在系统上的丰富性。首先，Bizarre Creations将网络职业赛中的单人职业赛拆分成线下赛手和线上赛手两种，也就是说，在线上比赛获得的名望值与在线下比赛获得的名望值是各自独立的，而这两种名望值积累到一定的程度都会获得相应的奖励，这就激励玩家对两种比赛都进行尝试。名望值的获得方式都是一样的，只要在比赛过程中做出漂亮的驾车动作，并且在一定的时间内连续有华丽表现，以此形成驾车连续技，获得大量的名望值奖励。

本作的主要模式是"哥谭单人职业赛"，该模式的比赛形式和流程与传统赛车游戏相同。《PGR3》不再基于级别赛——本作的"Playtime"模式一开始，玩家可以选用的汽车就多达72辆，玩家不再需要像以往那样为了见识更高级别的赛车而进行成百上千场比赛，在职业生涯模式中，比赛一开始玩家也是什么级别的赛车都能选，他们的分类主要取决于比赛类型而不是赛车的级别。在每次比赛任务之前，玩家还可以自己选择比赛难度等级，本作的单人职业赛难度颇高，而这也是Bizarre的故意而为，制作者就是希望玩家不断练习，看着自己的驾驶技巧一点一点的成长，名望值一点一点的提升，最后掌握最高难度等级。当你的驾驶水平达到一定的程度，再回到过去的赛道，对比如今的驾驶成绩与当初的天壤之别，那种巨大的成就感绝对足以令你产生再练几个通宵的冲动，而这也正是"《PGR》系列"以及之前的《MSR》让人欲罢不能的秘诀。

车房里居然有Enzo法拉力？我不是在做梦吧？

&3DM-SM

©Copyright 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved

"它比市面上所有的赛车游戏都更加有趣，更让人陶醉，并且它的出现让我要回旧车的想法荡然无存——当你可以在家中开法拉力时，谁还需要破柠檬车呢？"
——Ryan O'Donnell 1UP

10分

《PGR2》是Xbox LIVE上最流行的赛车游戏，其主要原因就是该系列总是能够产生让人不断向更高水平挑战的动力。为了让玩家的努力锻炼得到更多人的认可，Bizarre在微软技术人员的帮助下精心设计了一个"Gotham TV"系统，让玩家的比赛能够被成千上万的观众看到，感受成为世界级赛车明星的成就感。在"哥谭英雄"频道，你会看到全球所有顶尖高手们的比赛实况。在"Gotham TV"中最多可以实现一场比赛同时有3万人观看。想想看当你驾驶着赛车在网上与全球顶尖高手较量，同时有世界各地的3万人在观看你们的比赛，他们会看到你的名字以及你驾车的一举一动，那种感觉与成为真正的赛车明星有何区别？在"Friends TV"频道中你可以看到有哪些朋友现在正在线游戏，你也可以观赏他们的比赛。为了增强电视实况转播的感觉，微软还设计了一个信息滚动条系统，当你的好友突破你的记录时，屏幕中会有这条新闻信息横向移过。

▲想要自己编辑路线？没问题！

▲《PGR3》的照片效果模式提供了丰富的设定选项

之前《GT赛车4》的拍照模式大受好评，如今这种为爱车一族准备的模式大有发扬光大的趋势，《PGR3》也准备了一个"照片编辑器"模式，该模式实际上就是拍照模式，玩家可以在比赛回放中的任何时刻捕捉精彩画面，为了令这些画面更加精美，玩家还可以在游戏提供的简易图片处理工具中进行调整，例如改变色调，调整亮度和对比度，甚至还可以进行调焦。镜头是可以随意移动的，非常灵活自如。游戏中还有一个路线定制模式，让你可以自己创造比赛路线。游戏中有五大城市：拉斯维加斯，纽布林，东京，伦敦和纽约，这些城市都是以整个城市的俯视图的方式呈现给玩家的，玩家只要使用简易工具就可以自己绘制出想要进行比赛的路线，并且立即进入到这些路线中比赛。

"作为X360的首发游戏，不用想都知道它肯定在我的五大购买名单之列，它是毫无疑问的，必买的首发游戏。"
——Douglass C. Perry IGN

8.8分

《PGR3》一大半的乐趣体现在Xbox LIVE网络模式中，除了前面提到的"Gotham TV"外，还有很多可以在网上进行的游戏模式。若是你一开始就想开超级跑车与线上对手狂飚，那么可以选择线上进行的Playtime模式，或者你也可以挑选单人职业赛中获得的汽车进入到网络职业赛中，网络比赛也有很多主题赛，例如"Nordschleife Drivers Club(纽布林车手俱乐部)"、"Gotham Dueling(哥谭对决)"、"Urban Rally(市内拉力)"、"Breakneck Racing(高危驾驶)"等。本作的网络排名主要基于全新的"TrueSkill System(真实技能系统)"，分为Newcomer(初来乍到)、Rookie(新手)、Novice(初学者)、Expert(专家)、Master(大师)、Gotham Hero(哥谭英雄)和Gotham Star(哥谭巨星)。

▲通过快速配对可以立即与网络上的对手比赛

"他们实在太美了，你会很喜欢跟在这些宝贝儿们的屁股后面。"
——GameSpy的Dave Kosak对本作赛车的评论

或许以上所有游戏内容Xbox同样可以实现，作为一款次世代主机上的游戏，《PGR3》的真正优势还是其游戏画面。在720p或1080i的清晰度下，本作的画面效果绝对是极其绚丽的，而在480p的画面下虽然感觉依然不错，不过说实话仍体现不出与Xbox游戏的明显差别。因此，普通的电视机绝对是无法感受本作真正魅力的，《PGR3》在高级HDTV与普通电视上运行效果的巨大差异将会让你真正明白微软为何要如此频繁地提到"HD时代"。

"可以毫不夸张地说，在这种视点下的动感和速度感，以及那种深入肺腑的兴奋是我们从未感受过的。"
——GameSpot的Brian Ekberg对本作座舱视点的评论

《PGR3》的法线贴图效果以及贴图解析度都是绝对令人满意的，如果你想要仔细观察本作中逼真的赛道环境，可以停下车来看看次世代游戏那照片级的画面效果。游戏中每辆赛车都用了8万个多边形——车内与车外各4万个。当你以座舱视点进行游戏时，可以看到高度精致的车内物体，并且驾驶员的动作也全部都是使用动作捕捉技术制作的。

车身的光线反射全部都是即时演算的，周围场景倒影在车身上的效果几乎完全让人找不到破绽，更加令人惊讶的是，有镜面反射效果的不仅仅是油光发亮的金属车身，轮胎的轮缘、后视镜，甚至车内司机的头盔也都会反射周围的环境景物，这样的细节程度是Xbox不可能实现的。道路两旁的观众也是全部由多边形构成，并且相貌各异。

Bizarre为了能够精确到每个细节而在本作的开发过程中投入了巨大的精力，总共拍摄了2.2万张照片以及10个小时的录像作为参考，仅本作中的布鲁克林大桥用到的多边形数就比第一作中的整个纽约城还多。

本作的音乐几乎与画面一样出色，曲目数量非常丰富，音乐类型包括有摇滚、Hip-Hop、日式流行乐、古典音乐等。巴赫、贝多芬等名家的古典音乐在赛车游戏中可是难得一闻的。音效的空间方位感也很强，在三种座舱视点下听到的音效方位是完全不同的。

"虽然有点美学和读盘时间上的问题，《哥谭赛车计划3》在街机式和专业模拟赛车游戏间有极好的平衡，两个方面的玩家都不会疏远。不管是专业赛车手还是高速公路老手都会在本作中找到乐趣。"
——Matt Keil G4TV

4分

"《PGR3》是史上最棒的赛车游戏吗？或许不是，然而它显然是画面最迷人的。即便你不是个赛车迷，该作也值得一试，就算是看看X360有多强大。如果你是个"车痴"并且有一台X360，这款游戏肯定值得购买，就算是为了试试身处高清晰度华丽的法拉力座舱的感觉。"
——Funky Zealot GamePro

4分

《哥谭赛车计划3》有着《GT赛车》等专业赛车游戏的驾驶模拟感，又有着街机赛车游戏的爽快感。或许它距离完美还有很远的距离，然而在X360首批的多款赛车游戏中，《PGR3》显然是最能体现X360特点的作品。本作在国外数十家媒体的评价中平均得分为9分(以十分制计算)，是X360首发游戏中得分第二的游戏(第一为《使命召唤2》)。对于国内玩家而言，这款中文化赛车游戏也绝对值得我们的大力支持。首发所有第一方游戏均支持中文，微软在本地化努力实在是令人感动。

世界上第一款X360游戏!

《凯蜜欧：元素之力》(本刊曾译《卡美奥：元素之力》，以下简称《凯蜜欧》)是一款具有历史意义的作品，因为它是世界上第一款X360游戏，其发售日居然比X360主机的北美发售日早了半个月！本作由微软游戏工作室发行，并由以开发《大金刚》、《星际火狐》、《007：黄金眼》等作品闻名于世的Rare制作。2002年9月，微软以3.75亿美元的天价将Rare从任天堂手中买下，但Rare却在Xbox时代碌碌无为，其开发的X360首发游戏《凯蜜欧》与《完美黑暗 零》本来都应该是Xbox游戏，但却因为种种原因，迟迟不能问世。难道脱离了任天堂的Rare真的就此没落了吗？直到次世代的降临，Rare终于从漫长的沉沦中觉醒。在其酝酿已久的次世代计划中，《凯蜜欧》可以说是相当重要的一环，而从目前来看，《凯蜜欧》的确算是开了个好头。《凯蜜欧》是首发游戏中惟一一款针对中低年龄层的作品，也是最适合家庭成员一同游玩的作品。现在就让我们一同来了解一下次世代第一作的特点与魅力吧。

文 胜负师

凯蜜欧 元素之力 | Microsoft/Rare | ACT
X360 | 2005年11月7日

只发挥了X360机能的35%

对于大多数心态平和的玩家来说，并不会指望一款首发游戏可以发挥新主机的大部分机能，而《凯蜜欧》当然也是如此。因为是从Xbox游戏半路出家转为X360游戏的，再加上推出时间又比较早，所以Rare对主机的机能没有吃透也算情有可原。据称，本作仅发挥了X360机能的35%而已，不过从实际画面来看已经相当震撼了，这让我们对今后的X360游戏充满了期待。我可以很负责地说，**这是次世代之前机种不可能达到的画面水准，当然，要想真正体验还得准备一部不错的电视。**要是还有一套够劲的音响，那游戏或气势恢弘、或恬静悠扬的音乐一定也会给予玩家更多的感动。

游戏对于场景的刻画相当细致，无论是阴森的魔王城堡，还是如人间仙境的精灵王国，亦或是神秘的魔法森林，一花一树一草一石，其细节的处理令人惊叹。色彩丰富的鲜亮画面，配合强大的光源运用，让人有欣赏CG动画的错觉。由于采用了十分先进的“视差贴图”技术，所以画面的立体感非常强，比如说魔王城的墙壁，本来只是平面贴图，因为新技术的运用，却可以明显看出墙壁的纹理与凹凸不平的感觉。本作对于人物的多边形描绘并不突出，但角色的小动作相当有意思，美式幽默常常让人忍俊不禁。

游戏开始后不久，凯蜜欧来到一片草原，此时巨人族大军来袭，凯蜜欧策马狂奔突出重围。此时画面中会同屏显示6000人，且绝对没有拖慢和人物消失的现象！如此宏大的场景看得人下巴都快掉下来了，你可以说此举完全是用来炫机能，但这的确起到了应有的效果。

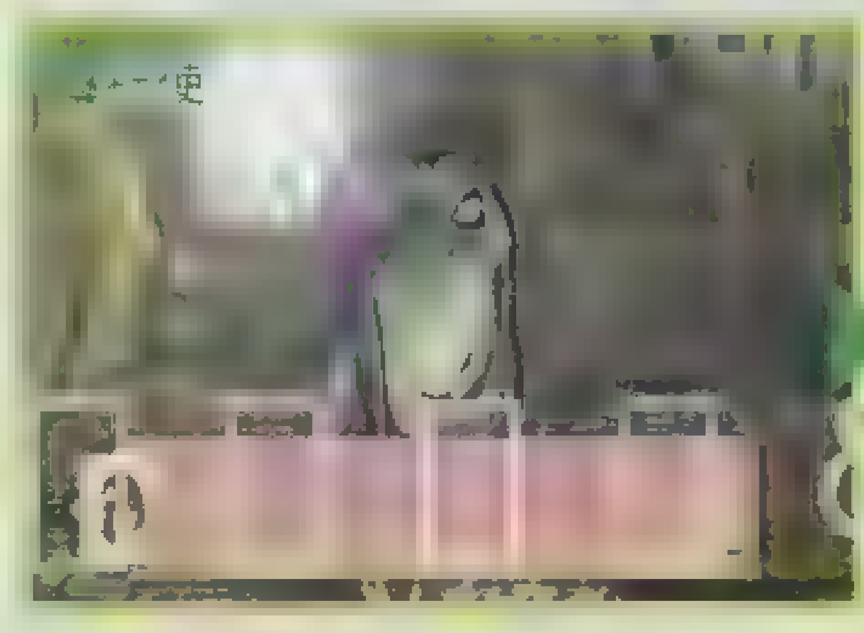
▲阴森的古堡中隐藏着什么秘密吗?
◀游戏中的美景会根据时间而变化。

厚道无比的九国语言

《凯蜜欧：元素之力》是一款相当有诚意的首发作品，这一点在其语言设置上便能完全体现。在之前的介绍中，各位玩家应该已经知道X360的界面对应英、西、法、德、意、葡、日、韩和繁体中文九种语言，而《凯蜜欧》可以根据玩家所选择的系统语言自动调整游戏中的字幕、菜单和语音。除了韩文与中文是使用了英语配音外，其他语言的字幕、菜单和配音都是一致的。也就是说**《凯蜜欧》中内置了九种语言、七种语音，其工作量之大是难以想象的。这可以说是游戏史上一项空前的纪录了！**

当然，对于我们来说最关键的还是有中文。此次的中文翻译相当专业，比如开场CG中有两句台词：“就在那云深不知处的高山上……”“因为家人身陷囹圄，凯蜜欧必须身挑大梁！”润色水平相当不俗；而各种元素精灵的名字与招式名称也都按照中文的语言习惯进行汉化，不会让人觉得拗口。如此厚道的全球化的制作理念绝对值得玩家翘起大拇指。(如果X360大陆版行货推出，那想必《凯蜜欧》等作品也会加入中文语音吧！)

另外，在制作人员表的日文配音演员一项中，偶然看到了几个熟悉的名字：为凯蜜欧配音的是《钢炼》主角的声优朴璐美，为凯蜜欧那个坏心肠的姐姐卡鲁丝配音的是皆川纯子，《网球王子》的FANS对这个名字绝对不会陌生，“恋声癖”玩家是不是要尖叫了呢？另外，不知道各位还记不记得TGS后胜负师曾为大家介绍的会场美女——长泽奈央小姐，她也意外地参与其中，为给予凯蜜欧许多帮助但相貌极其丑陋的神使配音。



◀长泽奈央小姐为这种长相的角色配音也算是牺牲形象了。

©2005 Microsoft Corporation.All rights reserved
Developed by Rare

次世代第一作该怎么玩？

在游戏中，玩家扮演的是魔法国的精灵公主凯蜜欧，她得到家族世代相传的变身能力，这让她的姐姐卡鲁丝很不甘心，竟然释放了被封印的巨人族首领荆棘魔王，由此引发了巨人族与精灵族的战争，凯蜜欧的族人被抓走，初出茅庐的她必须努力解决精灵族的危机。

游戏系统的核心当然就是变身系统。游戏一开始，凯蜜欧便可以变成冰人、拳王草人和破坏王三种元素精灵：冰人可以爬墙和丢冰柱进行远程攻击；拳王草人主要用于近身格斗；破坏王长得像个西瓜虫，可以滚上斜坡；而凯蜜欧本身的攻击力很弱，但可以展开翅膀，高速移动，一般只用于赶路。基本上无论是战斗还是解谜，都需要活用变身能力来完成。

在通过第一关后，凯蜜欧会暂时失去变身能力，但可以得到大百科和书精灵欧叟的帮助，将被俘虏的**十个元素精灵**一一解救，不断地增强实力，最终击败姐姐和荆棘魔王。

游戏的操作比较特别，A/B/X Y四个键为变身，(A键为变回凯蜜欧，其他三个键可预设三种精灵，随时变身。而**所有的技能和攻击动作都是由手柄的两个"耳朵键"来完成**，当然，有时也要通过两键同按，或配合方向键来使用一些特定的技能。比如拳击草人，按LT为左拳，按RT为右拳，两键交替按可使出强力的流星拳；LT+RT同时按为遁地，之后按RT就会使出名为"连根拔起"的上勾拳；如果习得特技"草人钉"，就能在遁地后具有攻击力；习得"劲草拳"可在遁地后按住LT蓄力，对普通杂兵有一击必杀的效果。

基本操作

键位	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角转动
按下左摇杆	地图开关
按下右摇杆	主视角
十字键	调节视角远近
A键	对话 调查
B X Y键	变身
LT键	技能1
RT键	技能2
LT+RT键	技能3
START键	调出大百科
BACK键	调出暂停菜单

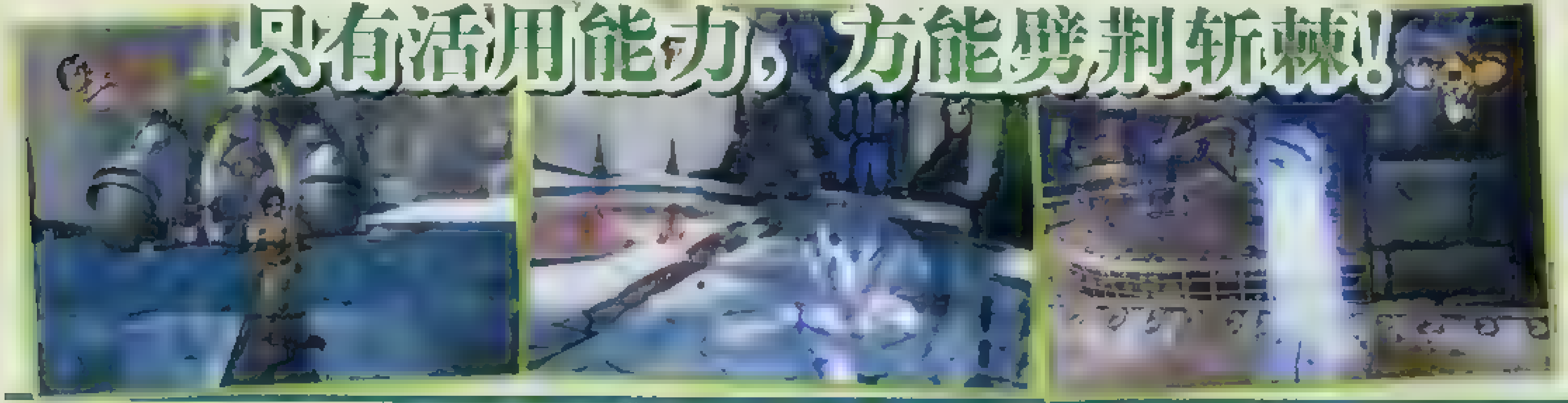
■冰人有着十分实用的能力。

《凯蜜欧》的操作虽有些另类，但还是比较容易上手，一般只需要半小时左右便能掌握，而且画面下方还有技能提示，相当直观。说到提示，**游戏中有着极为友好的帮助系统**，每到一个新场景，都会以大百科、指示牌、与村民交谈、地图等方式告诉你下一步应该怎么做，要想卡关比不卡关还要困难。

事实上，这种友好得过分的提示甚至降低了一些游戏乐趣。比如第二关的BOSS树怪的打法应该是先用草人的"连根拔起"把地上的果壳打到BOSS身上，让BOSS把嘴张开，然后换岩石人，将石块抛入树怪的大嘴就能对其造成伤害。一开始我不知道方法，琢磨了两三分钟，刚有点头绪时，喋喋不休的欧叟就把打法告诉我了，让我郁闷了半天。当然，这种体贴玩家本身是没有问题的，关键是要把握尺度。

无论是BOSS的打法，还是谜题的设置，《凯蜜欧》都有着Rare游戏深刻的烙印，**战斗与谜题并非界线分明，而是相互糅合与渗透的**，这使游戏的节奏把握十分到位，也使得解谜的设置显得更为精妙。这一点也是值得称道的。

只有活用能力，方能劈荆斩棘！



什么东西都不会十全十美

说了这么多优点，也该说说缺点了。说实话，《凯蜜欧》是一个缺点不太明显的游戏，如果非要挑挑毛病，那首先就是游戏的**流程稍短**。除去在村落中的剧情和探索部分，真正的大关卡只有6个，一周目10小时左右就能通关，更不用说熟悉关卡流程和BOSS打法后了。**游戏的可重复性也不算太高**，后期重复打关赚分来开启隐藏要素会显得比较枯燥。

■双人合作模式存在的意义不大

其次是游戏的**教学部分做得有点多余**。游戏的第一关对于不熟悉系统的玩家来说还是略有难度的。当玩家费尽力气通过之后，教学关卡才慢条斯理地出现。既然玩家都有能力通过第一关了，还要教学干什么？

另外，本作中的**视角复位比较麻烦**，要先按下右摇杆进入主视角，然后再按一次解除主视角才能完成视角复位，对于这样一个3D游戏中很常用的操作，如此设计显然不太合理。

■如此怪异的人设你能够接受吗？

游戏的**多人模式设计得比较鸡肋**，虽然可以双人合作选择主线6个关卡中任意一关进行游戏，但因为是左右分屏的，玩家的视野很窄，所以基本上很难正常进行游戏。其存在的意义可能就是在有朋友来家里时，两人可以一起玩一下，不至于一人独享冷落了宾客吧。还有就是游戏中的**字幕实在是太小了**，如果用普通电视，看起来会非常吃力。且**对话框存在一个小BUG**，那就是在4：3显示模式下，对话框依然是16：9的，字体和人物头像因此会被拉长，不过这些都只能算是白璧微瑕吧。

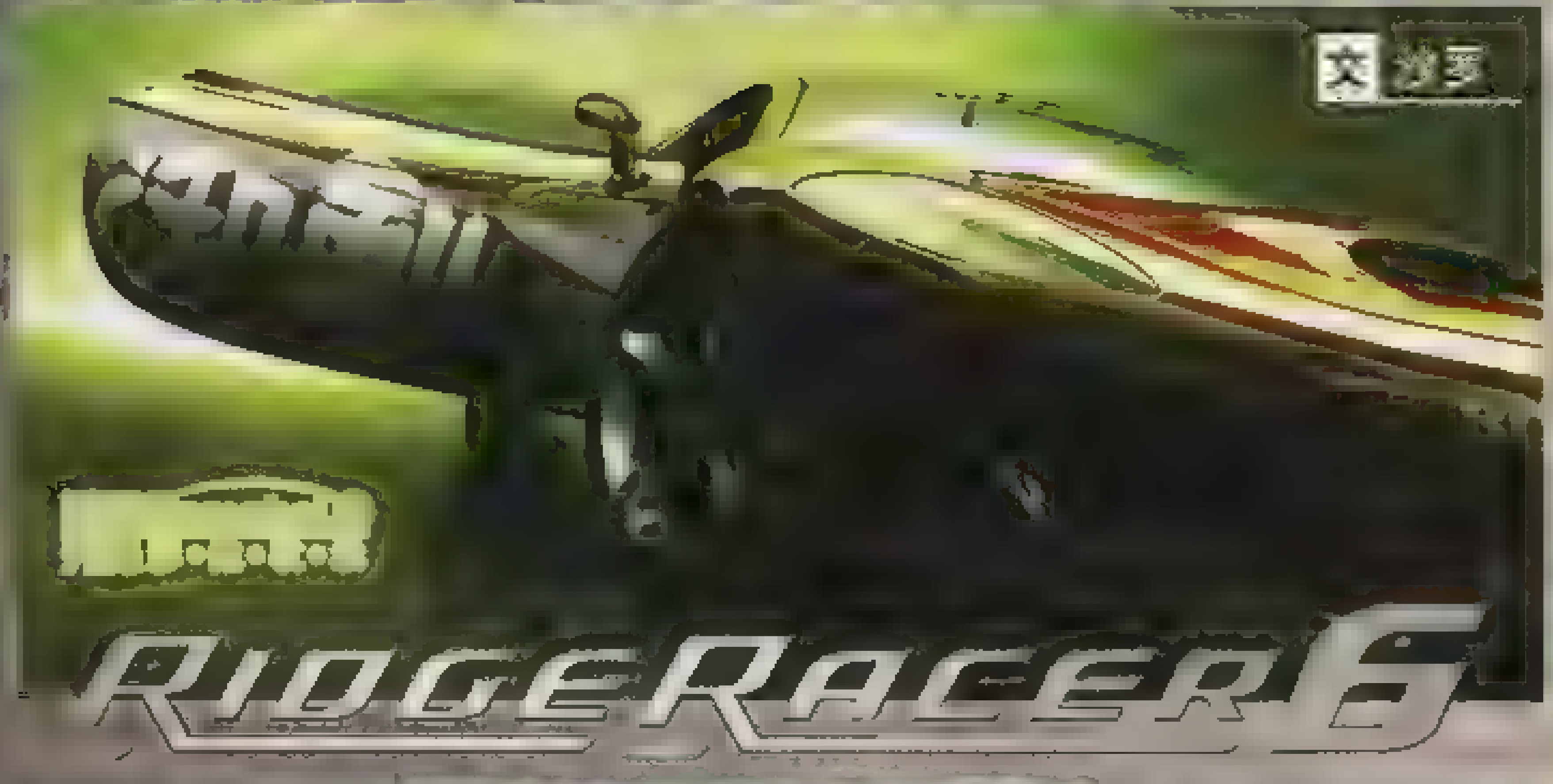
对亚州玩家来说，最难以忍受的可能就是游戏的人设了吧！这种既不漂亮、又不可爱、也不算酷的纯美式卡通风格显得有些不讨好。不过审美差别的事儿咱们还是不要太计较了。

次世代新游戏品牌的诞生

首发作品通常都有其历史意义，只要表现不是太糟糕，就不会被人们轻易遗忘。很明显，《凯蜜欧》是一款极具野心的作品，在其推出前，评论界对本作也相当看好。从各方反应来看，在首发的18款游戏中，《凯蜜欧》的综合评价在《使命召唤2》和《哥谭赛车计划3》之后，位列第三，表现相当不错。而在前不久的媒体访问中，《凯蜜欧》的制作人表示"《凯蜜欧》系列"**将会是八部曲，其续作及电影都在策划中**，一个全新的游戏品牌即将诞生。另外，游戏今后还有可能通过Xbox Live来下载新的元素精力和关卡，这也将极大地扩展游戏的内容与乐趣。

■凯蜜欧的原画感觉还不错。

尽管游戏的流程不长，但是《凯蜜欧》绝对会陪伴X360玩家度过一段具有纪念意义的好时光，因为它将是您最先体验的X360游戏之一。



《山脊赛车》至PS主机首发时起至今，已经有10年以上的历史。在以前，PS系的每款主机首发时，“陪伴”在其身边的，必定有《山脊赛车》的身影。虽然我们不能否认，这其中历代登场的虚拟偶像永濑丽子是功不可没的，但只靠一个美女，更何况是虚拟美女的话，游戏是不会获得如此长久的生命力。然而这样一个“PS系”作品，却突然改投了微软的怀抱，随X360一同发售，这点多少有些令人惊讶。不过，它在哪个主机上发售这并不重要，关键是它的发售又能使广大FANS再度享受那疯狂甩尾的快感！这才是最重要的吧。

山脊赛车6 | Namco | RAC
X360 | 2005年11

《山脊赛车》正统系列作品一览

标题	平台	发售日	赛道数(不含逆向)	车辆种类
山脊赛车	PS	1994年12月3日	3个	12种
山脊赛车2	PS	1995年12月3日	3个	15种
山脊赛车3	PS	1996年12月3日	4个	13种
山脊赛车4	PS	1998年12月3日	8个	44种
山脊赛车Ｖ	PS2	2000年3月4日	7个	27种
山脊赛车PSP	PSP	2004年12月12日	12个	56种
山脊赛车6	X360	2005年11月22日	15个	130种以上

注：LT、RT两键同时按下则消耗三根氮气槽。

氮气加速，获胜的杀手锏！

就上手度和操作容易性而言，《山脊赛车》可谓赛车游戏中的佼佼者，同时也是它能够在同类游戏中拥有广大玩家的重要原因。毕竟如此简易的驾驶操作和爽快的甩尾，任谁玩了可能都会忍不住继续下去吧。在PSP的《山脊赛车》登场前，你只要拥有优秀的甩尾技术和稳定的操作能力，就拥有赢得每场比赛的实力，但在氮气加速系统登场以后，那一套已经行不通了。许多人都说本作和PSP的《山脊赛车》非常相似，事实上也的确如此——不过氮气加速系统却得到了进一步的改良。在PSP版中，氮气槽虽然有三根，但使用时一次只能使用一根；在本作中，氮气槽同样有三根，不过通过不同的按键，你可以任意使用不同等级的氮气加速

可以只用一根槽、两根槽甚至三槽全部用光。这一系统的改良，无疑使得游戏的战略性得到了增强。你可以先蓄好氮气槽，再等到临近终点时一口气释放，在终点前超越对手；也可以随蓄随用，时刻保持最高时速，将对手甩得远远。

氮气系统注意要点

●氮气槽在甩尾时才能增加。

●甩尾时的车速越快，那么氮气槽增加就越快，不过在氮气加速中氮气槽是不能增加的。

●利用氮气加速结束时的高速状态甩尾，可以令氮气槽大量增加，这也被称为ULTIMATE CHARGE。

▲随着氮气加速所使用的槽数不同，加速的时间和速度也会有所区别，同时使用三槽槽时获得的速度更是具有爆发性的爽快。

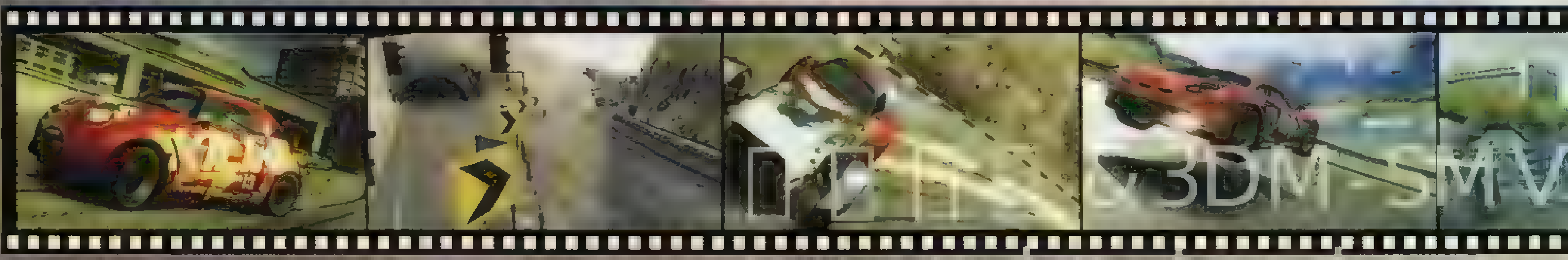
战略性，战略性！

要想尽快超越对手，就一定要令氮气槽快速且大量地增加，这样一来就一定要掌握ULTIMATE CHARGE。在直道使用加速，在弯弯处加速即将停止时，这是ULTIMATE CHARGE的最佳时机。不过不同等级的加速，也有不同的甩尾时机，一般来说，两槽加速时要比单槽加速时提前甩尾，而三槽加速时就还要提前甩尾才行。

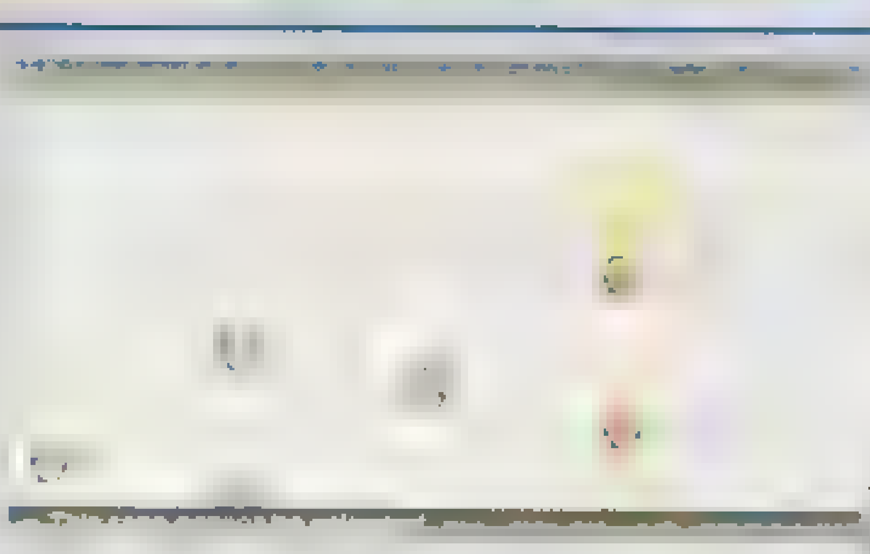
世界巡回之旅，开拓世界赛道！

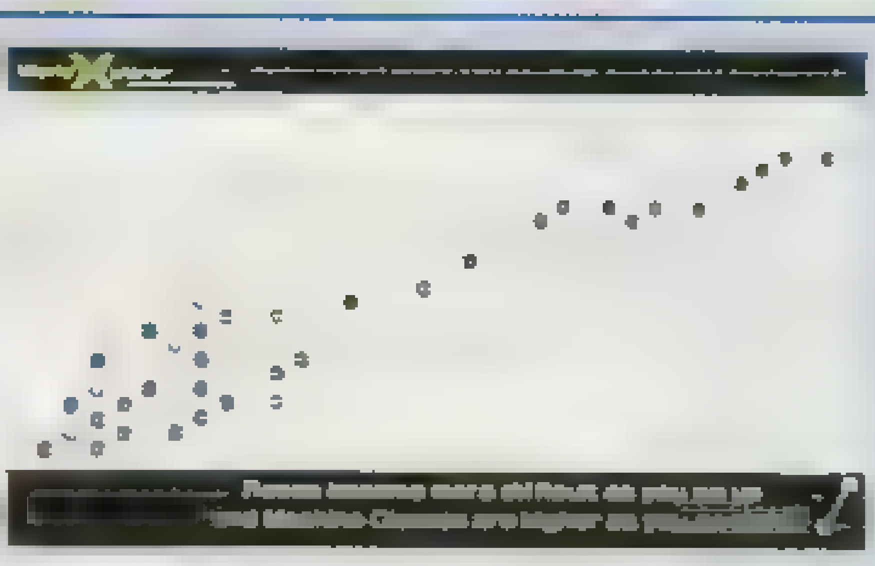
世界巡回赛是本作中新登场的最主要单人游戏模式，同时也可能是最花费游戏时间的一个模式。一开始地图上有许许多多用线条连接起来的空白格子，每个格子就代表一个赛道。玩家需要从起点处发光的格子开始游戏，向各种不同的赛道发起挑战。每完成一个格子的比赛，在地图上周围的格子就会发光，此时你便能够向新的赛道挑战。然而在这里，我不得不告诉大家，你只有在比赛中获得第一名之后，才能够“开拓”新的赛道。整个世界巡回赛的比赛内容是五花八门、数量繁多，并且难度也是由低

◀永濑丽子，身高165cm，体重48kg，至于年龄嘛，秘密！作为这款游戏的代言人，她是万万不可少的。



3DM-SMV
www.plumbook.cn





到高逐渐上升，想要快速完成各个赛道的挑战绝非易事。几个小时玩下来，全地图赛道的开拓度百分比或许连2位数都过不了——尽管你真正跑过的完全不同的赛道数量用手指头都能数出来。

就算明知这个游戏模式是时间杀手，我相信一样会有人去玩这模式——只要你买了这游戏。毕竟几乎所有的隐藏要素都集中在这个模式里，不玩它玩谁？游戏的隐藏要素在地图上基本都以红色格子来表示。带“？”号的格子需要将其周围的赛道全部完成——形象点说，就是将“？”给围起来。成功之后，隐藏要素就会开启。你可以获得新的赛车，也有可能开启新的赛道进行挑战。其他的红色格子，只要完成其相连接的赛道即可。够简单吧？

然而，我相信，一定会有人在玩到后面时大叫难度太高。嗯，毕竟要开第一名才能够继续，可以理解，可以理解。那么这里，我来为你指条明路吧：在选择赛车时，你可以选择是否开启氮气加速的援助（Nitrous Support）。在启用了这一援助后，比赛一开始氮气槽便是蓄满3级的状态——换句话说，一开始你就可以将绝大部分对手甩得远远，甚至将领先的优势保持到比赛结束。如何，开启氮气加速援助果然很有用吧？用了它，你就有可能在任何比赛中战无不胜攻无不克无所不能！只不过……

察觉到不对劲了么？在援助状态下完成比赛后，地图上出现的是一个带有嫩叶的图标。这意味着“你太水了！竟然靠Nitrous Support才通关……水啊水。”——或许朋友到你家来玩《山脊赛车6》时，看着满屏的叶子图标时，会如此脱口而出吧……

▲本作的隐藏车辆较之以往有了大幅度的增加。许多车辆的最高时速都在300公里/时以上，其中也有一些有着特殊名字的赛车，比如上图中的这辆“御剑”，可谓是本作的代表车。

比赛图标说明

Normal Race

最标准的竞赛。连玩家在内有14位选手进行比赛。

Duel

与劲敌进行一对一的竞赛。不学会如何妨碍对手的话，很难哦！

Uncharge Race

在这种比赛中不能使用氮气加速。老老实实靠甩尾打败对手吧！

Reverse Charge Race

通常在使用氮气加速时，气槽是不会增加的。但在这种比赛下，只有在使用氮气加速时气槽才会增加！

Tetra Battle

由4位水平极高的选手一起竞赛。这三人的水平和赛车都是一流哦——换句话说，就是精英中的精英！

◀这就是叶子图标，“水人”的证明！什么，你已经中招了！后悔吗？不甘心吧？赶快关掉Nitrous Support重新来过吧。

网络对战，交流技艺最佳途径！

除了世界巡回赛以外，游戏另一个主要游戏模式，就是网络对战模式。在Xbox LIVE中，你可以和全世界的玩家一起游戏。网络对战最刺激的，在于能够同时最多14人参加比赛、能够选择游戏中所有的赛道以及可以设定是否能够使用氮气加速等系统。如果你在世界巡回赛中久战疲倦，不妨试试这个网络模式，或许它能带给你一些新的感觉。

▲本作带有网络对战时的观战机能。在自己所在的游戏室中选观战的话，就可以作为观众观看每场游戏室中的比赛并且还可以声援选手。

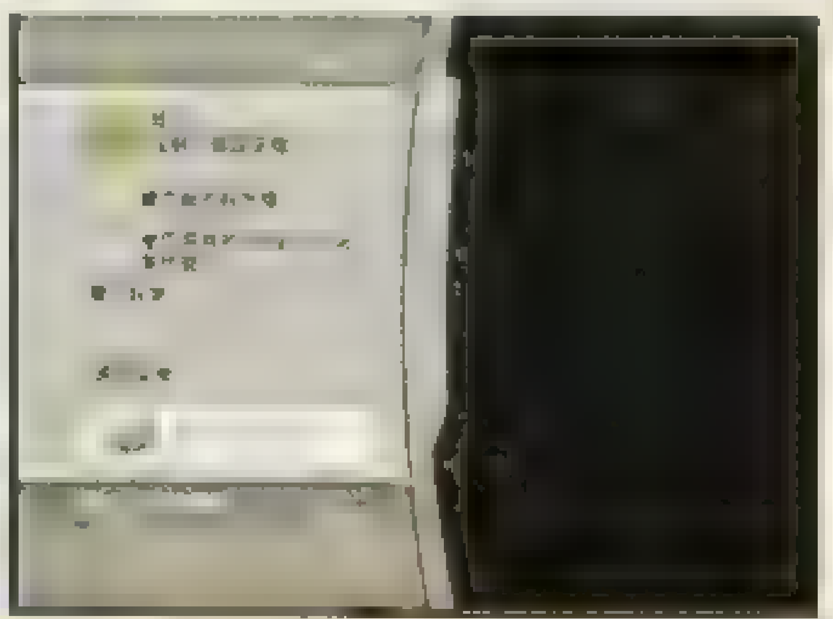
在网络对战中，根据比赛的名次情况，所有的比赛参加者都能够获得WRP（世界排名点数），系统会根据这些点数的高低将所有参加了网络对战的人进行一个世界排名。世界第一，或是你的当前水平和名次是多少，在排行榜上都能一览无余。

其他

事实上，除了几个主要游戏模式以外，本作在一些细节方面也做得比较体贴。车辆不同，速度自然不同，但有了氮气加速系统后，每辆车的氮气加速的蓄槽速度和加速持续时间都相应有所区别。用什么车才能达到最佳的平衡呢？这就需要你长时间的锻炼体验了。

如果你的游戏水平不高，总是不能顺利地完成一些难度较大的赛道，那么你可以登上Xbox LIVE，从上面下载服务器中保存的那些在各个赛道中获得第一的选手们的比赛录像。通过这些录像，你就能够明确地知道在这个赛道上，什么时候应该甩尾，什么时候应该使用氮气加速，什么时候做什么才是最正确的。这样，相信你的比赛水平也会因此突飞猛进。

音乐向来是“《山脊赛车》系列”做得比较出色的地方，这一点本作也毫不例外。不过除了游戏自带的音乐外，你还可以在比赛中随时播放那些拷贝在X360本体中的音乐。这一系统尽管早在PS时代就已经有游戏做到了，但在《山脊赛车》中任意收听自己所喜欢的音乐，相信又别有一番感受吧！



3DM-SMV
www.plumbook.cn

这才是二战游戏的究极形态！

由Infinity Ward开发，Activision发行的超重量级第一人称视角射击游戏《使命召唤2》，作为X360的首发游戏之一，相信早已经成为了很多玩家关注的焦点。作为系列的特色，本作借助X360的惊人机能将第二次世界大战那波澜壮阔的战争场面展现在我们面前，其营造的战争气氛以及带给玩家的冲击绝不是以往同类型游戏能够比拟的。好，现在就让十六夜带大家一同去感受这款次世代游戏所带来的震撼吧！

文 十六夜

使命召唤2	Activision Infinity Ward	FPS
X360		

相信玩过《使命召唤2 红一纵队》的玩家，对于游戏中所再现的战争场面以及战斗气氛还记忆犹新。而作为次世代机的首发游戏，通过X360强大的机能所带来的震撼与临场感更是有过之而无不及。与系列一样，《使命召唤2》中出现的每场战斗都是以二战中真实的战役为原型，其中包括大名鼎鼎的诺曼底登陆、北非战役、卡昂战役、斯大林格勒保卫战等，让我们能够以最直观的方式亲身体验60年前那场壮绝惨烈的战事。游戏中玩家可以在美国、英国、苏联中选择任意阵营，并以前线普通一兵的身分参与这场波澜壮阔的战争，切身体验面对硝烟纷飞的战场时心中那种紧张恐惧又夹杂着兴奋的心情。

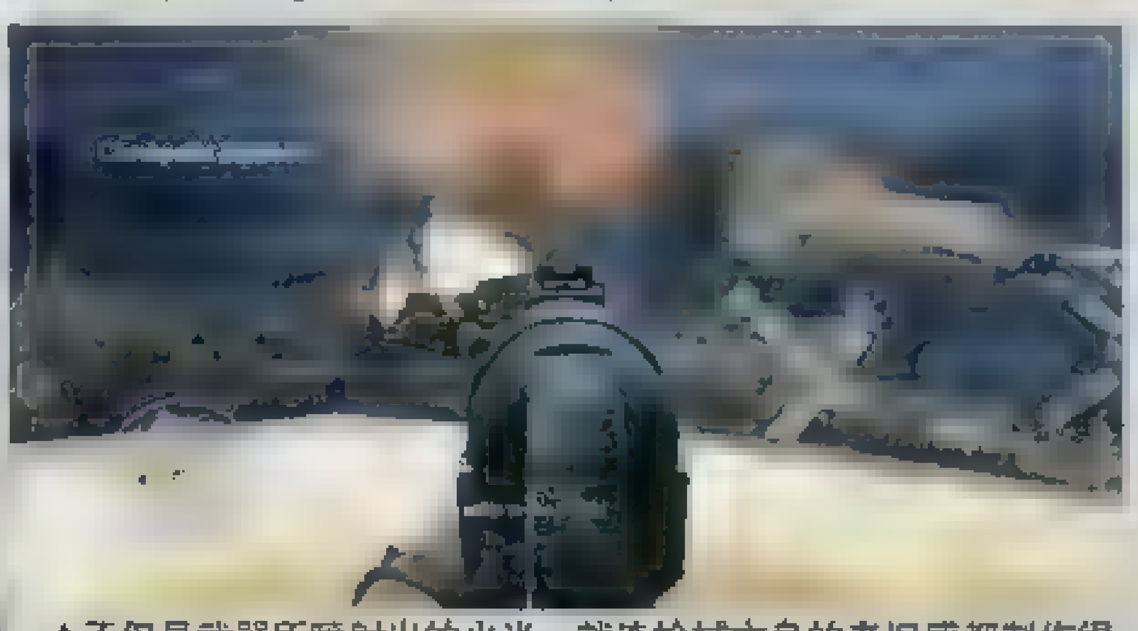
游戏中的战场虽然并不是"世界级"的，但所涉及到的整个欧洲大陆以及非洲北部，也是相当广阔的了。正因如此，出现在游戏中的地型种类繁多，宽敞的平原、炎热的沙漠、寒冷的雪地、险峻的丘陵，而对于这些自然景观的再现确实只能用"惊叹"来形容。当然，这些几近真实的场景并不是为了让玩家欣赏而存在的，根据战场的地型特点选择进攻路线或是利用周围环境防御敌方进攻，这些都是玩家要在瞬息万变的战场上时刻考虑的问题。

▲从宽敞的平原到险峻的丘陵，从炎热的沙漠到寒冷的雪地，游戏中玩家将与队友一同驰骋南北。

令人震撼的画面

由于采用了全新的3D引擎，因此使得游戏画面达到了一个新的高度，逼真的画面效果已经可以用"史无前例"来形容了。自然的动态光影，构思巧妙的场景设计，逼真的人物设计，真实的物理动态表现，这些无不体现了次时代主机的卓越性能。

城市中那些千疮百孔的房屋与墙壁、战场上到处可见的车辆残骸和满地的尸体、空气中弥漫着的硝烟、配以火光、爆炸、烟雾等要素的组合，体现出逼真的战争画卷。比如在夜晚，黑暗中敌我双方手中的枪械所喷出的火舌，不仅在夜空中留下轨迹，而且如果映射在附近的物体上更会反射出耀眼的光亮。如果是炸弹爆炸则会把附近整个场景都照得分外明亮。此外，车辆或是建筑残骸中熊熊燃烧的烈焰以及升腾的浓烟也制作得相当真实。



▲不仅是武器所喷射出的火光，就连枪械本身的老旧感都制作得相当到位。

▲爆炸后的烟雾效果配合手柄的震动，让人如同置身现场。

游戏中对人物造型、动作的制作也是相当讲究。在服装方面各国标志性的军服被制作得相当逼真，而且诸如衣服的皱折、钢盔的反光、手中武器的破旧感等细节也都注意到了。与以往同类型游戏不同，游戏中人物的动作相当流畅，无论是奔跑、翻滚、攀爬，还是射击、投掷、上弹，这些动作都是如此逼真，可以这么说，战场上每个士兵都像是一个活生生的人。

真实的物理动态表现

借助X360的卓越机能，游戏的物理动态表现力大幅加强。在战斗中如果击中敌人的不同部位，敌人就会相应作出各种逼真的反应。比如打中头部时，敌人不仅会立即向后应声倒地，而且被打飞的钢盔还会翻滚着飞出老远。如果是打中手臂或是脚部，虽然并不能马上至敌人于死地，但却会将敌人打倒或打残，失去战斗力。如果敌人被手雷或炮弹命中，爆炸的冲击波能够把尸体炸飞到空中，并按照非常自然的轨迹落到地面。

▲即使连弹壳的飞出轨迹都相当真实！

©2005 Activision,Inc.

www.plumbook.cn

对环境的逼真再现

烟雾效果绝对是画面表现中出彩的一项。借助X360的强大机能，使得游戏制作者能够运用粒子系统，成功地模拟出更加接近现实中烟雾和灰尘的效果。在游戏中这些异常逼真的烟雾并不仅仅是画面效果，玩家经常需要利用烟雾的掩护来进行诸如突袭、撤退、战略转移、伏击敌人等作战。同样，游戏中对气候的模拟更是令人赞叹。比如在雨天作战时，不仅“降雨”这一现象与真实世界中的几乎一模一样，就连人、建筑物、车辆以及地面等都会让人有一种湿漉漉的感觉。当你转战到非洲沙漠时，因爆炸而激起的沙土弥漫在四周，让人感觉仿佛一张口满嘴就会填满沙子。如果是在冰天雪地的莫斯科郊外，还将会遇上更加恶劣的暴风雪天气。游戏对暴风雪的模拟堪称一绝，狂风中夹杂着雪花漫天飞扬，我们甚至能清晰的看清楚每一片雪花。对室内环境的模拟也相当细腻。阴暗的房间中，微弱的阳光透过窗户，我们甚至能看见房间内飘浮的灰尘。另外，由于战斗并非总是能在短时间内结束，因此在游戏中还存在着明显的日夜变化。所有这些对环境的模拟与再现，绝对是以往任何主机所无法达到的。

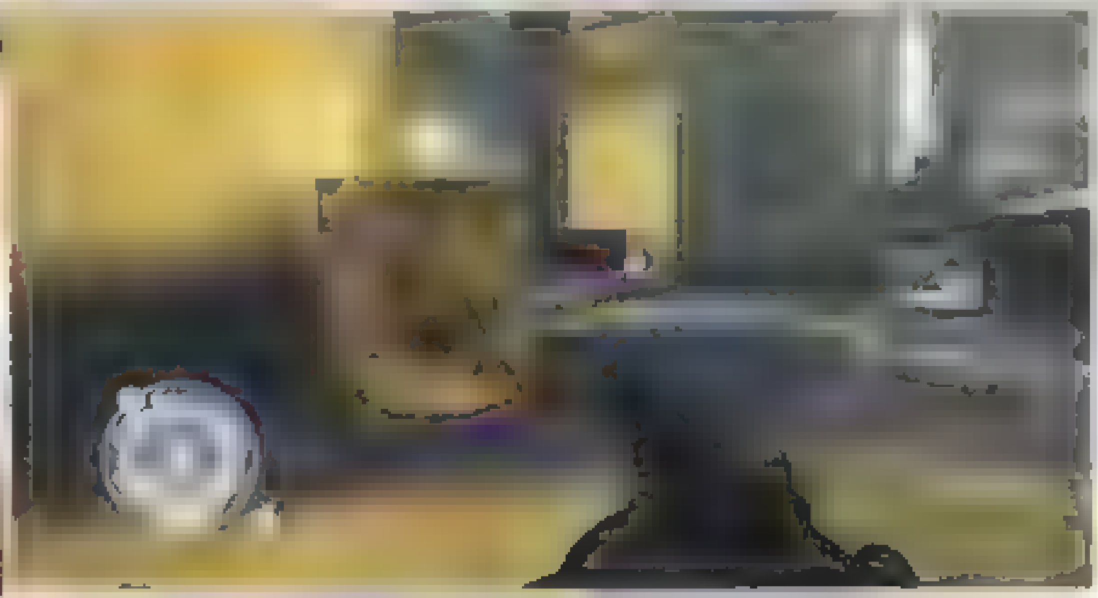
充满挑战的任务

游戏将会让玩家以多种身分来参与这场战事。在最开始玩家可以选择不同的阵营，而在之后所参与的战斗将会有许多不同。比如，如果一开始你作为苏联红军，就将冒着满天的大雪在几乎成为废墟的街道上与德国人战斗，保卫斯大林格勒。英国任务会在俄罗斯任务完成后开启，玩家将前往北非沙漠对抗德军将领隆美尔率领的德军部队，接着便会来到法国的卡昂市，在这个已经变成废墟的城镇展开惨烈的战斗。最后你将会与美国人集结，因为诺曼底登陆即将开始。

游戏中的任务循序渐进，难度将会慢慢升高。如果以中等难度玩的话，估计至少要10小时才能把游戏通关。其中有一些任务非常强调战术的选择。比如发生在峡谷的攻坚战，一味地硬冲很快就会导致任务失败，只有根据实际战况选择迂回、潜行等战术才有可能啃下这块硬骨头，虽然听上去简单，但要知道战场上的情况可是瞬息万变的。

《使命召唤2》中还为玩家准备了种类繁多的任务，比如带领着一支作战小队攻占目标，协助友军进攻以及剿灭残余势力等。而且根据不同的任务玩家还有机会乘坐不同的交通工具，小到驾驶吉普车去前线侦察敌情，大到北非沙漠空前壮烈的坦克大决战。

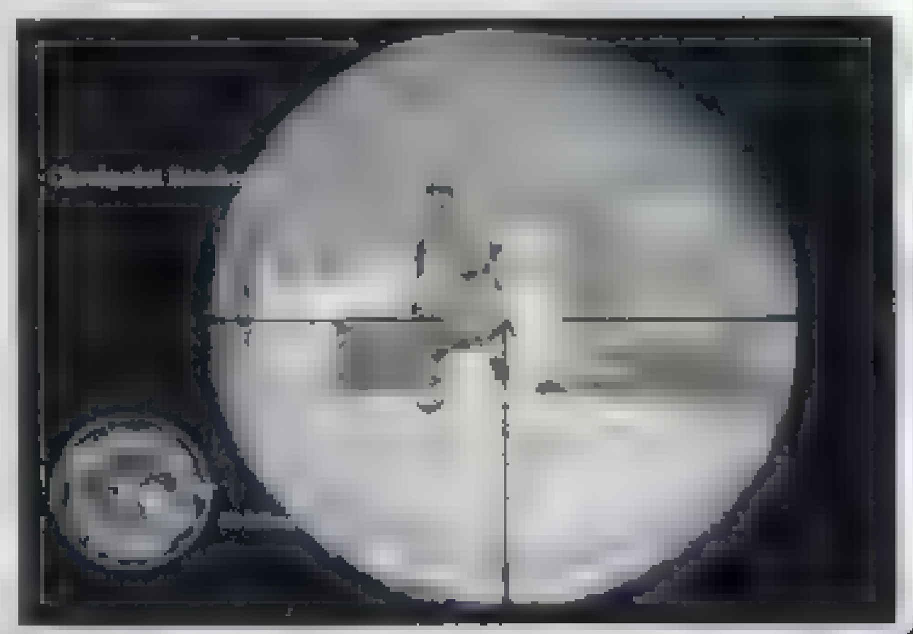
真实、自由的战斗



▲你似乎能感觉到，电脑控制的角色也在思考。

与以往同类游戏相比，本作在战斗方面最大的特点就是自由。以往的游戏虽然场景做得也都很大，但会利用各种障碍物将玩家限制在一个相对较小的范围，使得路线非常单一。而在《使命召唤2》中，类似的情况已经得到了很好的改进。虽然经常都要与友军配合进攻，不过玩家可以无视既定路线，选择自己喜欢的方式进攻。第一个冲上阵地与敌人硬拼　　没问题，趁乱绕到敌人身后包抄　　没问题，甚至当个“懦夫”躲在后面指望队友去战斗也可以（中高难度就不要做梦了）。

游戏中同伴也好，敌人也好，也都不是死板地按照早已设定好的路线行动。他们和玩家一样，会随着战况的变化而自行调整。在游戏中你会发现战场上自己确实是在与同伴并肩作战：当你前进的时候小队成员会为你提供保护，与敌人遭遇时队友会提供火力支援或寻找突破口。同样，敌人的AI也很高。坑道战中敌人会彼此掩护逼近玩家，巷战中他们相互配合封锁玩家的道路，这些都将成为玩家必须面对、解决的问题。除此之外，在和敌人交火的时候，还要根据战局不停地改变自己的位置。比如在窗口偷偷狙击了下面的德军，以往的游戏在接下来就会发展为与敌人的对射。而在《使命召唤2》中敌人虽然也会与玩家对射，但这些都是在为其他人潜入大楼猎杀玩家争取时间和注意力。有时我们会自以为很安全地躲在战壕里换子弹，但很快便会有手榴弹飞过来……



临场感十足的音效

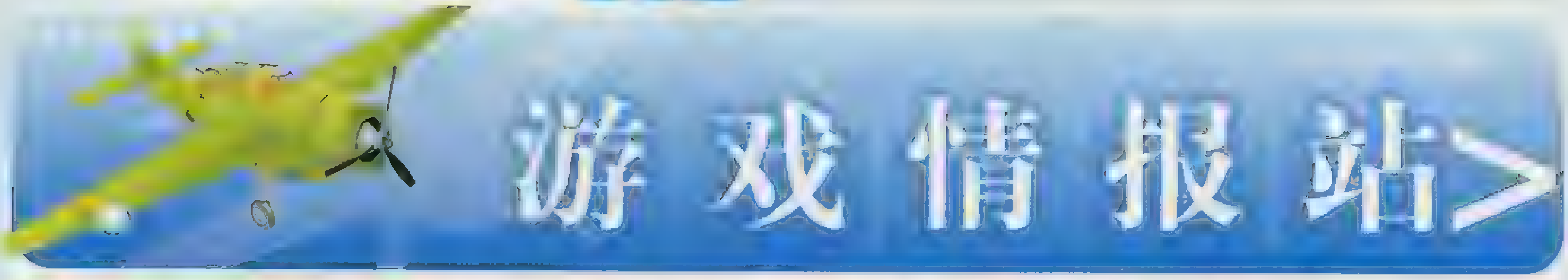
除了画面外，游戏的音乐与音效也很出色。虽然在战斗中大多数时间并没有背景音乐，但当或宏伟激昂或悠扬伤感的旋律伴随高潮迭起的情节响起时，游戏的气氛将被焙烘到顶点。与音乐相比，游戏对各种音效的制作更是出色。在战斗中，不管是美军的汤普森冲锋枪还是德军的MG42机关枪，都一刻不停地震撼着玩家的耳膜。在附近爆炸的炮弹，甚至会让你的双耳暂时失聪。战士们愤怒的吼叫声、呼喊声，还有其他各种杂声交织在一起，所要做的就是在这些声音中分辨出敌人的位置，好在德国人是不会用英语叫喊的。

游戏的其他变化

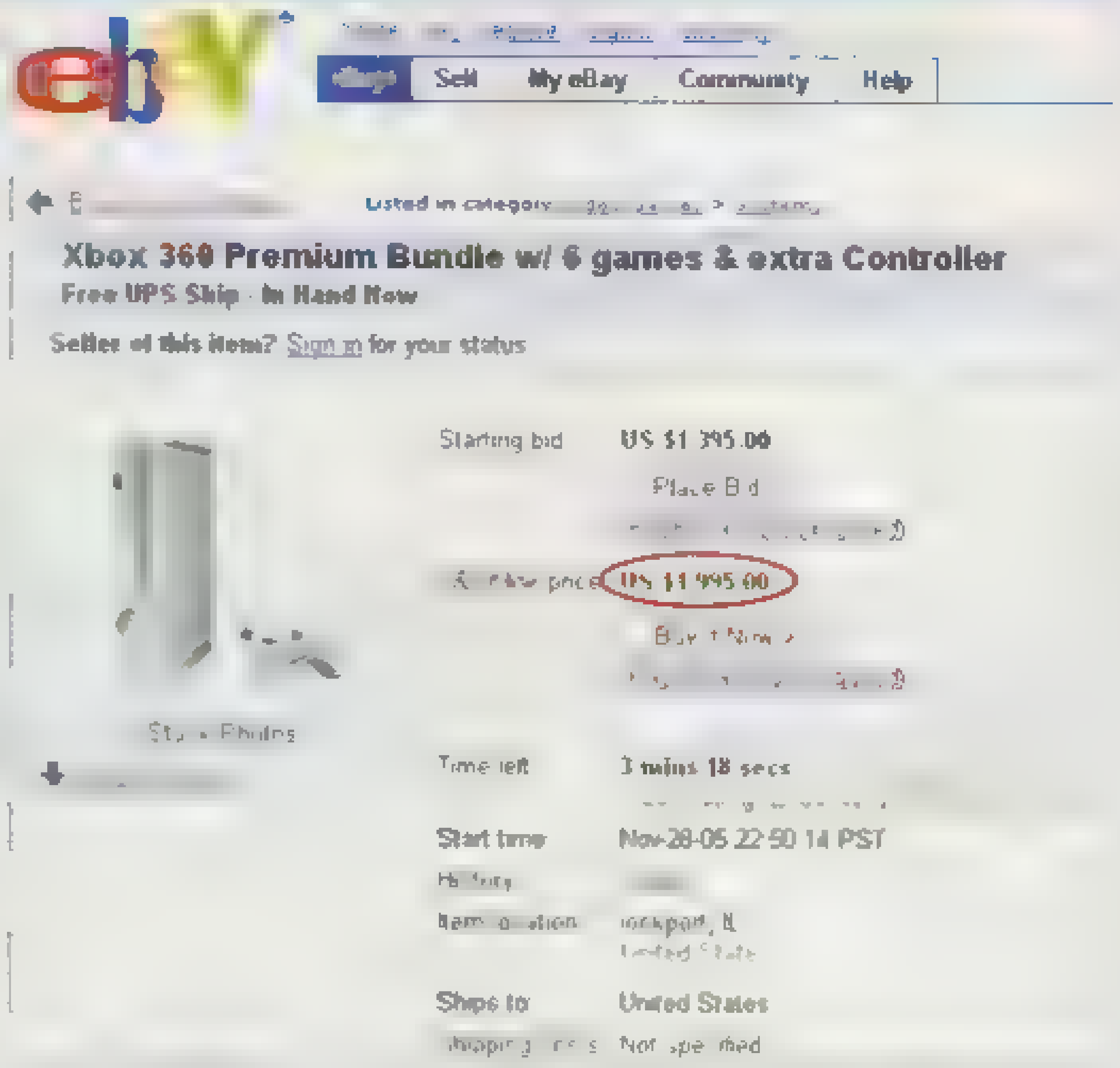
最明显的改变就是游戏中取消了直观的HP值。在玩家被攻击的时候，只会在屏幕上用红色标志提醒你被打中了。玩家只能通过喘气的声音判断自己是不是快要死了，如果在这个时候又被攻击，那就必死无疑了——不过就算是玩家被干掉，重新进入游戏的速度也很快。

武器方面游戏中第一次出现了烟雾手雷。与普通手雷不同，烟雾手雷主要起辅助作用。玩家在很多地方都会使用到，尤其是前面有隐蔽的狙击手时。烟雾的效果相当逼真，作用也很大，不过有时会因看不清前方而与敌人撞个满怀——因为在烟雾中双方都看不见对方。

www.plumbook.cn



X360全美大缺货网络竞拍千金难求



特报

X360北美首发严重缺货，eBay竞拍均价821美元

虽然每部新主流游戏机上市或多或少都会出现缺货现象，然而像X360如此严重的缺货还真是不多见。11月22日，已经预订了X360的玩家兴冲冲地来到商店里索取主机，然而等待他们的却是"已售罄"的通知。在X360发售之前，多数零售商都已经不再接受订货。而到了11月22日之后，能够买到X360的地方或许就只有一些拍卖网站。根据全球最大拍卖网站eBay的报道，11月22日当天的24小时内，eBay上总共卖出了5000台X360，平均每分钟3.5台。这些X360主机多数都是与游戏捆绑销售，平均成交价为821美元。每年11月底，eBay上的热门商品就代表了当年假期欢美的最新潮流，而今年的潮流显然是属于X360！

X360的缺货现象引起了广大玩家的不满，虽然微软方面数次表示每周都会新的货源补充，然而一些业内人士预计，由于要应付欧洲和日本的需求，北美的第二批出货可能要等到12月底。Nielsen/NetRatings的高级零售分析师Dougherty认为，X360是假期商季开始的标志，然而其严重缺货情况却可能影响到整个游戏市场的人气。对于X360的缺货现象，微软家庭娱乐部总裁Robbie Bach表示主要原因是微软没有预料到玩家的反应竟如此热烈。实际上微软已经为北美首发准备了充足的出货量，根据Bloomberg的报道，北美首发当日X360的销量约为50～70万台。目前微软的计划是到2006年底之前卖出1000万台X360。

不过虽然有很多着急的玩家都在为买不到X360而苦恼，还有很多玩家却表示要持币观望。据调查，有50%的玩家希望等到三大主机全部发售后再决定购买哪一部，甚至有《纽约时报》、IGN等美国媒体呼吁玩家等待PS3。至于未来的发展，比尔·盖茨表示他们能否击败索尼还不好说，不过市场占有率肯定会提高，至于谁胜谁负，要等到2007年才能见分晓。（■阳光育成计划成员 Kam 协力报道）

X360麻烦缠身质量问题不断！

[illegible]

[illegible] 疑为通风不良

由于X360缺货严重，首发当日能够买到主机的玩家已经算是十分幸运。然而当这些玩家正为自己的运气而庆幸时，却发现了更令人头疼的问题。一位参加了"零点行动"首卖会的玩家反映说："我和朋友们总共买了6台机，我的机器硬盘坏了，另外一台出现了刮盘现象，我朋友的《死刑犯》现在已经被刮到完全没法玩了。这台机在游戏启动和关机时也有不少问题。"

11月23日，有关X360质量问题的讨论在国外各大游戏论坛上吵翻了天。一些玩家在致电微软售后服务部门时得到的回复是：他们已经接到多起类似投诉。玩家对X360质量问题投诉最多的是主机过热问题，一些玩家反映，X360开机后每隔二、三十分钟就会死机，出现诸如画面定格、黑屏等现象。

微软方面对玩家的投诉进行调查之后发现，X360过热的问题主要出在电源。X360的电源可说是有史以来最巨大的游戏机电源，其散热量也相当巨大。运行X360游戏时，玩家需要将电源放在空气流通较好的地方，这样其内置的两个风扇才可以发挥作用。若是无法保证散热，主机出于着火危险的考虑将会关闭程序存储单元(PSU)，这就导致了玩家看到的因过热而出现的各种问题。微软的发言人表示，由于X360有3个处理器内核，因此其散热量也要比一般主机高得多，不过这种热量排放是在承受范围之内的，并且已经通过了安全检验标准。（■阳光育成计划成员 Kam 协力报道）

▲国外某网站的站长竟将排队55小时买到的X360砸烂，引起了X360支持者们的强烈声讨。

神游限定版计划再度启动

[illegible]

限定版一直是主机市场上玩家们的宠儿，而各式各样的限定版也体现着玩家不同的兴趣取向和爱好。神游继去年成功推出龙版SP之后，近期在限定版上又频出新招，而主题都被统一在马力欧这位任天堂的超级明星身上。神游此次推出的限定版版主机包括了马力欧版的micro以及马力欧版的SP两个款式。

马力欧纪念版的micro即是日本大为流行的micro FC版，怀旧的红白机手柄设计样式一定能够勾起很多老玩家的回忆。马力欧纪念版SP则是全球范围内针对马力欧20周年在sp系列主机上惟一的限定版本。这两款限定版的SP同样采用了红白机的主色调为设计要素，红色和白色机身的相互搭配，再加上马力欧20周年的专用纪念Logo，带给玩家别样的游戏回忆。

作为任氏最成功的游戏形象，马力欧几乎成为掌机的代名词，而拥有一款马力欧为主题的限定版主机也是很多中国资深玩家的夙愿，神游在限定版主题上从此切入，足见其对限定版市场的良苦用心。

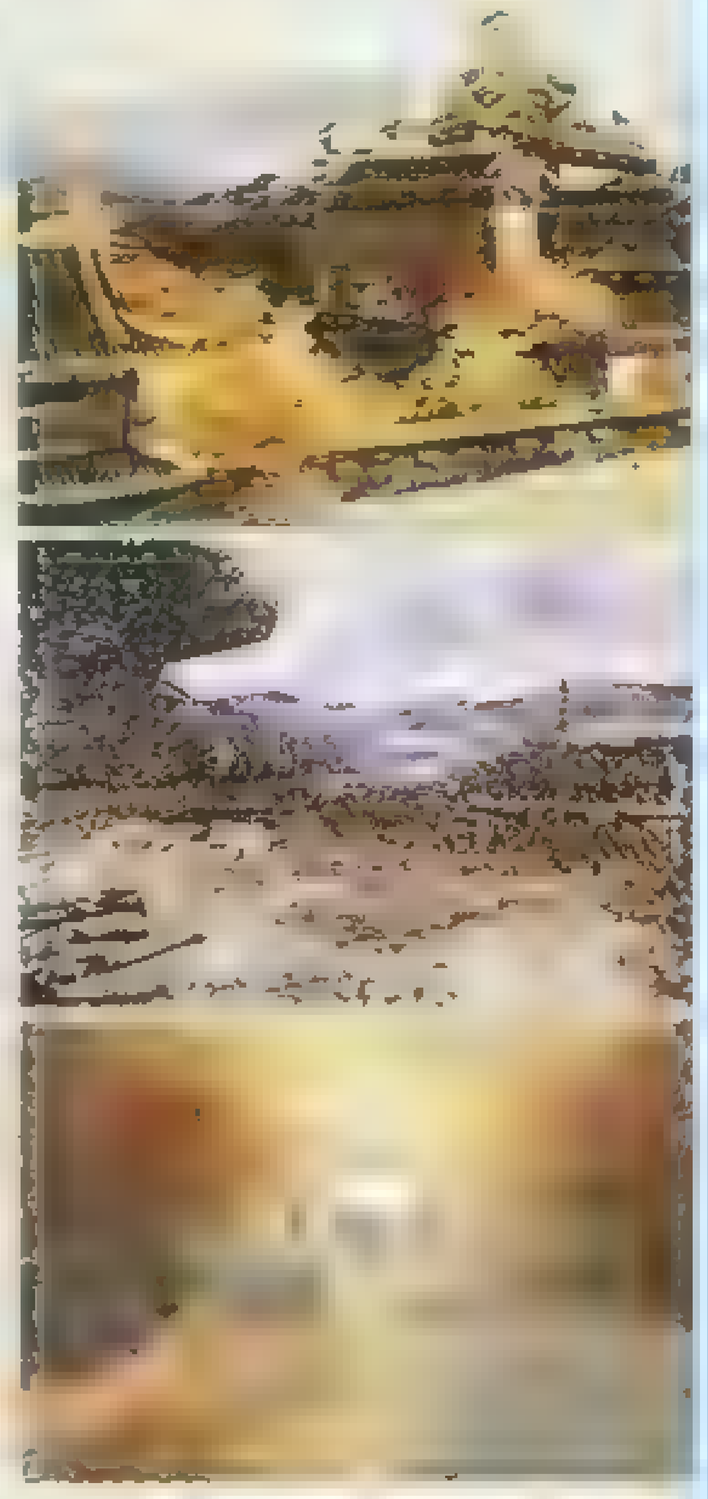
www.plumbook.cn

《战国无双2》明年春季降临，新增4名新角色！

《战国无双2》公布，剧情围绕关原之战，可选角色20人以上

在经过了《战国无双 猛将传》之后，“《战国无双》系列”迎来无双家族的新成员。《战国无双2》预计于2006年2月9日发售，按“《无双》系列”的惯例，在本作中加入了4名新角色，不过其中两位我们在前作中已经见过，那就是德川家康和石田三成，前作中他们只是作为剧情人物出现，而在本作里可以让玩家操纵在战场上厮杀了。另外两位全新的角色一位是风魔小太郎，作为小田原北条氏的忍者军团“风魔忍军”的首领，他拥有强健的体魄、丰富的体术以及疾风般的速度，而他的双臂可以伸长进行攻击。另外，他与同为忍者的服部半藏之间的纠葛应该能在游戏中得到很好的体现。另一位是名具有姐御风范的女将——九州名家立花家的女当主。虽然身为一名女性，但却被作为男孩子抚养成人，使用的武器是被称为“雷斩”的长刀。性格高傲，从不妥协，一直与岛津家争夺九州的霸权。

作为新作，本作从人物造型到系统都进行了一些变化，在人物方面，由于时间从前作的群雄割据时代进入了安土桃山时期，故事以关原之战为中心，所以像伊达政宗和阿市这些在前作中略显年幼的角色在本作里明显看得出已经变得成熟了，而且伊达政宗不仅相貌有变化，使用的武器也从使用二刀流的近身格斗型角色变成了使用双枪的远距离攻击型角色。以下是制作人所说的本作的强化点以及变更点：



1.同一画面上敌人数量增加；

2.前作中的场景都比较暗，在本作中明亮系色彩比较多，从墨色到金色，颜色都以华丽为主；

3.时代以关原之战的时期为主，游戏的动画容量增加；

4.德川家康的动作很有特色，所选角色在20人以上，另外还有前作中未登场的角色将会在本作中出现；

5.角色的基本动作基于前作，但有新动作加入，有的武将擅长普通连击，有的武将擅长特殊攻击；

6.本作中取消了弓箭攻击，取而代之的是特殊技，特殊技的出法是按住R1键连打□或△键；

7.伊达政宗的武器是双枪和剑，与前作中杂贺孙市的剑枪合一不同的是，伊达政宗的双枪和剑是分开使用的；

8.本作关卡数量是前作的1.5倍；

9.预定加入更为强劲的新模式，前作中的无限城模式在本作中依然会有，但在本作中会有些变化；

10.进入城后可以出来，攻城战不仅是城内战，还有包括城下町的关卡；

11.无双奥义和无双秘奥义发生变化；

12.本作取消了装备道具，取而代之的是一个新系统，有道具购买的系统出现，比如可以购买马匹，消费道具的种类也比前作多；

13.人物固有动作可成长，还可以悟得技能。

任天堂家用机销售额狂跌42%

特报

NGC回天乏术，任天堂运营收入狂跌51%！

11月24日，任天堂公布了2005年4月1日至9月30日的上半财年财务报告。报告显示，截至9月底，NDS的全球出货量达到了883万台。然而由于NGC业务的持续疲软，任天堂的经营业绩再遭重创。

任天堂上半财年的净收入为366亿日元，比去年同期减少了21%。净营业额为1763亿日元，比去年同期减少了6.2%。任天堂的运营收入狂跌51%，从400亿日元大幅减少到196亿日元。NGC的长期低迷显然是任天堂业绩下跌的主要原因，在这6个月内，任天堂的家用机销售额总共只有85亿日元，而去年同期是161亿日元。好在掌机业务仍然有良好发展势头，从去年同期的613亿日元提高到749亿日元。任天堂认为，NGC业绩不佳的主要原因是目前这一代主机已经饱和，并且正在朝下一代主机过渡。

奇怪的是，任天堂的掌机游戏虽然一直销路不错，不过销售额却从去年的651亿日元减少到591亿日元。GBA软件出货套数为2776万套，比去年同期减少了27%，预计年出货套数为5500万套，累计出货套数为2.96亿。NDS软件出货套数为1330万套，日本为531万套、北美为456万套、欧洲为343万套。预计年出货套数为2380万套。家用机游戏的销售额也从去年的267亿日元减少到207亿日元。软件出货套数为1322万套，日本为134万套、北美为975万套、欧洲为213万套。预计年出货套数为3千万套，累计出货套数为1.69亿。

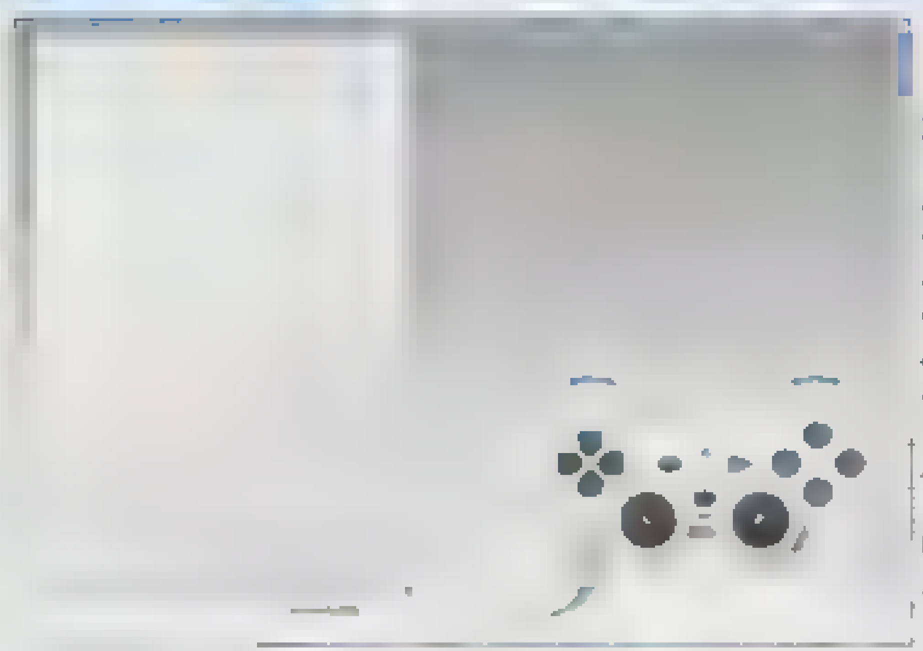
任天堂各主机销量表

GBA	2004上半年	2005上半年	累计销量
日本	135万台	57万台	1612万台
北美	380万台	168万台	3505万台
其他	158万台	100万台	1887万台
合计	673万台	325万台	7004万台
NDS	**2004上半年**	**2005上半年**	**累计销量**
日本	—	150万台	363万台
北美	—	68万台	287万台
其他	—	139万台	234万台
合计		357万台	884万台
NGC	**2004上半年**	**2005上半年**	**累计销量**
日本	14万台	4万台	384万台
北美	99万台	63万台	1103万台
其他	26万台	14万台	438万台
合计	139万台	81万台	193[illegible]万台

PS2全球出货量突破1亿台！

特报

继承最强基因，PS家族再创辉煌



索尼电脑娱乐日前宣布，截至11月29日，PS2的全球出货量正式突破一亿台大关！成为历史上第二部出货量超过一亿台的游戏机。此前，PS于2004年5月18日出货量突破一亿台，总共用了9年零5个月。而PS2只用了不到5年零9个月的时间就已经创造了这一销售奇迹。

根据索尼发布的数据显示，PS2在全球各地的出货量分布分别为：北美地区4065万台、欧洲地区3714万台、日本及亚洲其他地区为2222万台，总出货量为1亿零1万台。继承了最强基因的PS2自从发售后就呈现出霸者风范，吸引了无数游戏开发商为其制作游戏。目前PS2上可供玩家选购的游戏有6200款，若是包含PS游戏软件则总共达到了1.4万款。截至2005年9月末，PS2的软件总出货量超过了18亿6900万套。

之前PS是在价格降到99美元，并且推出了PS One之后数年才突破了一亿台的销量。如今PS2自从推出了超薄型的SCPH-70000型之后，进一步促进了市场需求，使其在短短时间内突破了一亿台的销量。由于目前PS2的标准售价仍是149美元，距离被认为是最终价格底线的99美元还有很大的降价空间，因此预计其最终销售量必将创造出游戏史上的新奇迹！

www.plumbook.cn

《潜龙谍影4》战场局势风云诡谲

软件

PSP《MGS》新作开发中，《潜龙谍影4》惊人新系统

近日小岛秀夫在他的BLOG上透露了一些关于“《潜龙谍影》系列”两款新作的最新情报。首先是开发中的一款PSP新作的相关情报。小岛此前曾暗示小岛组已经开始在PSP上开发“《潜龙谍影》系列”的新作，这次在他的BLOG中更进一步的透露出了相关消息。Kojima Production在一次有6位高层参加的会议上讨论了开发中的该作，表示虽然此款作品还处于企划阶段，但由此企划将会衍生出全新的游戏系统。据小岛称由于这个全新的游戏系统将会与传统的游戏有着极大的差别，而这个新的创意能否被玩家所接受却实在难以估计，所以认为目前最好的方法是制作一个测试版，进行试玩后再来决定接下来的行动。新作将由《潜龙谍影ACID2》的游戏监督野尻真太担任导演兼制作人一职。虽然小岛本人没有明确指出他是否会成为这项企划案的核心成员之一，但可以确定的是小岛也将会在某种程度上参与本作的开发。

另一条信息则是万众期待的《潜龙谍影4》。据称该作将会有一个新的系统，该系统如果成功，将会使得《MGS4》成为系列最另类的作品，并且这也是“业内的首次尝试”。在本作中将不会存在明显的敌我关系，一切都是根据冲突双发的利益关系来决定。比如Snake在战场上同时遭遇了两个敌对阵营AB，一旦玩家选择帮助A方，则A方就是你的伙伴，而随之B方就成为了敌对关系。若情势发展过程中，A方慢慢趋向势弱，玩家大可以选择转投B方阵营。这就是真正的变化无常的战场。同时，势力的变化也会导致AI战术的转变，玩家要做的不仅是寻找隐蔽物，还要时刻注意战场上敌我势力的变化，据此来调整作战战术。制作团队成员在看到这个新系统后的评价是：“这才是次世代！”。

另外小岛秀夫还透露，在东京游戏展上公布的《潜龙谍影4》影像确实是在PS3平台即时演算的，不过如果想要在X360上即时演算也不是问题。但同时小岛秀夫表示不喜欢跨平台，因为那样就意味着没有针对主机进行优化设计。（■阳光育成计划成员 绿茶 协力报道）

新闻短波

PS3铁定延期

虽然目前索尼对PS3发售时间的官方表态仍然是2006年春，不过从各方面迹象来看，PS3至少要延期到明年年中。最近索尼CEO Howard Stringer在接受《财富》杂志采访时也基本上确定了这一点。Stringer表示，日版PS3的上市时间将为2006年中，美版为几个月后，售价将会在300～400美元之间。另外Stringer也进一步确认了索尼将会以PS3促进蓝光光碟普及的决心，PS3上市时预计将会附赠蓝光媒体碟，其中不仅有游戏试玩版，还有高清晰度的电影和电视片段，让消费者感受蓝光大容量的优势。

革命版《任天堂全明星大乱斗》

今年5月任天堂在其E3展前发布会中表示将会推出一款“革命”版《任天堂全明星大乱斗》，目前任天堂确定本作将由《卡比》之父樱井政博继续担纲制作。樱井政博开发的“《大乱斗》系列”有着极高的销量，2003年秋季他离开任天堂HAL实验室后，岩田聪表示今后若是开发续作仍然会请他帮忙。不过这款革命版新作是在E3之后才开始投入开发的，目前完成度极低。

巨型X360现身日本

从11月28日开始，微软在日本札幌、名古屋、大阪和福冈这四大城市人流量最大的地方设立了大型X360展示台，希望能够给当地消费者留下深刻印象。这次巨型X360展示活动将于12月18日结束。而X360的店头试玩机已经从11月26日开始进入日本各地的游戏店。

任天堂回收《口袋妖怪》

大受关注的NDS游戏《口袋妖怪 不可思议的迷宫 青之救助队》刚发售就发现存在可能导致GBA卡带存档被删除的恶性BUG，在NDS上玩该游戏时，若是GBA卡带插槽处插有GBA版《赤之救助队》之外的游戏，其存档就有可能被删除。为此，任天堂宣布对游戏进行全面回收更换，凡购买该作的玩家均可在任天堂官方网站上登记要求更换，任天堂将于12月8日通过邮递将修改过后的游戏寄到玩家家中。

《马里奥赛车DS》网络大流行

据统计，《马里奥赛车DS》在美国发售的首周销量为11.2万套，而其中有5.2万套游戏通过任天堂刚开通的“Wi-Fi Connection”服务进行网络多人对战。任天堂公关部主管Beth Lewelyn认为，《马里奥赛车DS》突破百万销量只是早晚的问题。

《生化危机4》获大奖

美国知名娱乐电视台Spike TV最近通过观众投票评选出2005年Spike TV电子游戏大奖，其中《生化危机4》成为最大赢家，获得了“年度最佳游戏大奖”以及“最佳画面奖”。《战神》获得了“最佳动作游戏奖”，其制作人David Jaffe成为年度最佳游戏设计师。PSP获得了年度最佳技术突破奖。

▲去年的Spike TV游戏大奖颁奖仪式演播厅

“百老汇”开发完成

任天堂次世代主机“革命”的两大主要元器件分别是IBM与ATI开发的“百老汇”CPU以及“好莱坞”GPU，目前有消息指出，“百老汇”目前已经接近完成，接下来是将设计原型交给任天堂进行审核测试，若是顺利通过就可以投入量产。

希拉里下令限制游戏业

希拉里·克林顿的办公室日前发表了一份声明，宣称前第一夫人希拉里·克林顿已经与参议员Joe Lieberman共同执笔拟订了一项“家庭娱乐保护法令”。这项法令将于两周内提交议会，若是得以通过凡是向17岁以下少年儿童销售或租赁M或AO级游戏都将受到法律的裁决。另外希拉里同时要求美国联邦贸易委员会每年对ESRB游戏评级机构进行抽查，调查未成年人是否能够轻易买到M或AO级游戏，以及ESRB的评级是否能够反映游戏的真实内容。希拉里同时补充说，游戏是充满乐趣的，不应该对面向成年人开发和销售的游戏进行任何限制，这项法令只是为了保护未成年人。

2017年的《蜘蛛侠》

Activision宣布已经将《蜘蛛侠》相应游戏版的授权期限买断到2017年。虽然电影三部曲将于2007年完结，不过据猜测索尼电影可能还会继续拍摄续集。并且Activision可以根据Marvel的漫画版开发相应游戏。

“革命”5月9日降临

任天堂日前向媒体发布了一份新闻稿，其中明确指出，“革命”的全部细节将于明年5月9日太平洋标准时间上午9点30分于洛杉矶柯达剧院举办的E3展前发布会上公布。

十大暴力游戏

美国“家庭媒体向导”（Family Media Guide）最近公布的“十大暴力游戏”名单。这份名单基于PSVratings的评估制定而出，主要是为了在假期商季之际指导家长们正确地为自己的子女选购游戏，避免买到暴力游戏。这份名单中的暴力游戏排名不分先后，分别是《生化危机4》、《横行霸道：圣安德里亚斯》、《战神》、《缉毒特警》、《Killer 7》、《战士帮》、《50 Cent：Bulletproof》、《Crime Life：Gang Wars》、《死刑犯》和《真实犯罪：纽约城》。

UCG短信新闻

中国联通用户
发送RB到9355700
中国移动用户
发送RB到3355700

完全不用泡在网上，也不用苦苦等待最新杂志的到来——加入“UCG短信新闻”你每天都能收到小组们精选的1~2条条作新闻。(5元包月)

www.plumbook.cn

坂口博信X360巨作新情报

软件 《蓝龙》风格独特，《失落的奥德赛》将送试玩版

▲首次公开的《蓝龙》实际游戏画面 虽然表面上看画面结构较为简单 仔细观察会发现人物的质感极强。

对于喜欢日式RPG的玩家而言，X360最值得关注的游戏应该就是坂口博信的两款RPG大作。最近随着日版X360发售时间的临近，《蓝龙》与《失落的奥德赛》又有最新情报公开。

由鸟山明担当人设的《蓝龙》目前终于有实际游戏画面公开。据坂口博信透露，本作原本是打算采用卡通渲染技术制作的，不过考虑到这种技术难以体现X360的实力，因此决定开发一个全新的3D引擎。《蓝龙》的引擎技术最大的特征就是能够让画面体现出犹如黏土动画般的质感，如果你看过《小鸡快跑》等动画，应该对黏土动画的那种独特风格印象深刻。而本作正是使用了独特的"光源扩散"技术营造出光线包围物体的真实感，并使用动态模糊技术体现出动画电影的感觉。按照目前的计划，本作将于2006年内推出。

《失落的奥德赛》则是开发规模比《蓝龙》更为庞大的史诗级RPG。坂口博信表示，由于规模太大，本作预计要到2007年才能上市。为了不让玩家等得太久，坂口博信已经决定为其制作一个试玩版。目前坂口博信正考虑与《FAM通》合作，随书附赠该作的试玩版。

▲《失落的奥德赛》的新画面，充满了典型的《FF》式华丽感觉。

X360中文游戏大潮即将来临

软件 EA将于明年初推出多款X360中文游戏

X360的中文化程度是有史以来所有主机中最高的，不仅首批所有第一方游戏都内置中文版本，第三方对X360的中文游戏也非常重视。EA台湾分公司日前举办了X360中文化游戏体验会，宣布将于微软X360主机在台湾地区上市时同步推出7款游戏，其中两款为中文游戏，分别为《极品飞车：头号通缉》和《NBA Live 06》，这也是两个热销系列首次在家用游戏机上推出完全中文化的作品。EA在这次体验会上公布的另外两款游戏则为《FIFA 06》以及《泰格·伍兹的PGA巡回赛06》。

在此次中文化游戏体验会上提供的试玩版游戏已经与正式版没有多大区别，相信随着明年初X360主机在台湾地区的上市，玩家就能立刻投入到精彩纷呈的次世代游戏中。虽然暂时没有发售日期和价格的确切情报，但EA和台湾微软方面都表示有相当数量的中文化游戏在制作和准备中。让我们共同期待新主机的早日推出和中文化游戏大潮的到来吧。（■阳光育成计划成员 绿茶 协力报道）

▲X360将会是中文游戏的天下。

▶《极品飞车 头号通缉》的中文版游戏画面。

流言板

PS3手柄改良版?

据SPOnG网站报道，索尼将会在明年1月5日～7日召开的消费电子展上公开PS3手柄的改良形态。虽然索尼方面并未对此做出评论，不过索尼CEO Howard Stringer已经表示将会在本届CES上发表基调演讲，业内人士猜测应该会有PS3的进一步消息。PS3的手柄公布之后，其造型遭到了多数人的否定，索尼方面也表示可能会对该手柄的设计进行改动。不过SCE首席技术官茶谷公之表示，PS3手柄最多只会进行细节的调整，大方向上不会有什么变动。考虑到明年2月索尼将会在日本发布大批有关PS3的深入消息，在CES上提前透露一些也是大有可能的。

可信度 ★★★★☆

《塞尔达传说》电影版?

任天堂于去年开始积极筹备其动画电影制作室，首部电影预计将于2006年上映。据最近的传闻，其《塞尔达传说》的电影版也即将拍摄。让人意外的是，透露这则消息的是墨西哥的《Club Nintendo》杂志，任天堂市场及销售部行政副总裁Reggie Fils Aime在该杂志的访谈中说他们正在准备电影版《塞尔达传说》。虽然《超级马里奥兄弟》的真人电影版遭到惨败，但目前看来任天堂确实正在准备《塞尔达传说》的电影版，不过据透露本片要到吴宇森的《银河战士Prime》之后才会正式开拍。

可信度 ★★★★☆

本期关注数字

S·E半年销售685.77亿日元

Square Enix日前召开了正式收购Taito后的首次财务报告说明会。由于上半财年Square Enix缺乏大作，因此其销售额只有270亿9100万日元，远低于Taito的414亿8600万日元，两家公司的总销售额为685亿7700万日元。Square Enix的运营利润为27亿3000万日元，纯利润为22亿200万日元。而Taito则是净亏损33亿8300万日元。上半财年，Square Enix的游戏业务净亏损8.42亿日元。下半财年由于有《最终幻想XII》等多款大作上市，因此Square Enix充满信心。Square Enix社长和田洋一自信地说，《王国之心2》将会是PS2上的最高杰作!

X360每台亏126美元

美国的Suppl技术研究公司在对X360进行了深入的成本分析之后得出结论：微软为每台X360倒贴了126美元。据分析，搭配硬盘的X360造价为470美元，再加上豪华版中附带的无线手柄、HDAV线等设备，X360的造价比售价高出了126美元。当初Xbox刚上市时成本价也是高于售价125美元。

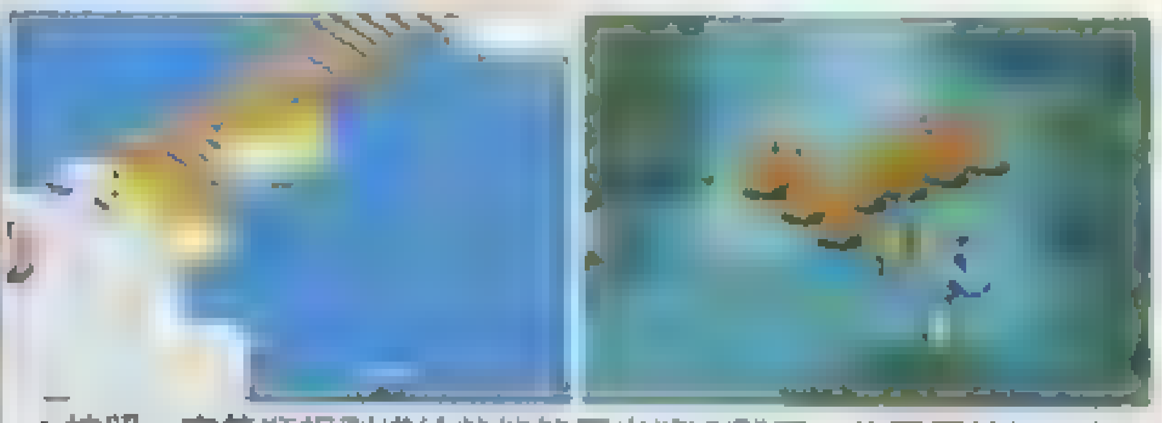
www.plumbook.cn

NDS　失落的魔法　RTS

用触摸笔创造强力的魔法！

《失落的魔法》是一款类型新颖的RPG，因为它的战斗采用了家用游戏中少见的RTS(即时战略)形式，玩家将实时地向自己所率领的各种魔物下达指令以消灭敌军。虽然魔物才是战斗的主体，但是本作的"魔法咏唱"系统使得身为魔法师的主角也能够通过使用各种魔法来支援自己的魔物。

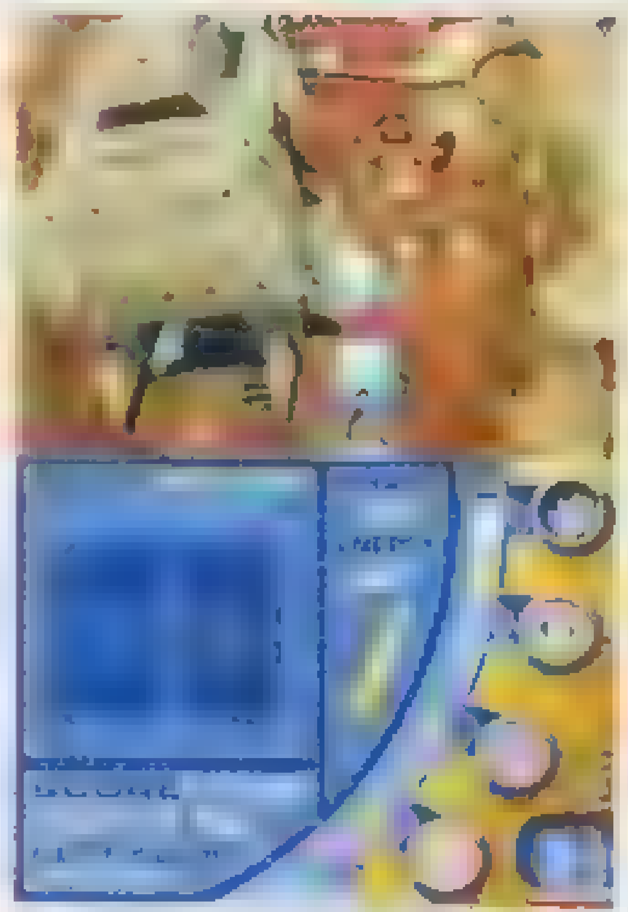
主角使用魔法的时候，需要玩家在触摸屏上画出相应的符号。在游戏的世界中存在光、暗、水、火、风、地6种对立属性以及代表平衡的天平属性。通过绘制魔法符号，玩家可以引发出6种对立元素的魔力。按下L键召唤出魔法阵以后，玩家就可以自由地绘制被称为"RUNE"的图形了。特定的图形对应着特定的属性，不同的RUNE组合在一起就成为了强力的魔法。这次为大家介绍6种属性的1级RUNE。它们分别拥有不同的功效：光属性用于自己以及部队的回复；火属性能够发射出火球攻击敌人；水属性能够发射冰弹，击中后可令敌人冻结；风属性射程很远，可令敌人后退；地属性能够制造石柱，防止敌人近身攻击；暗属性能够捕捉敌人的魔物，并将其转变为自己的部下。　[文：阿修罗]



◀按照一定笔顺规则描绘就能够画出"RUNE"了，将不同的RUNE组合在一起就成为了不同的魔法

NDS　弹爵　STG

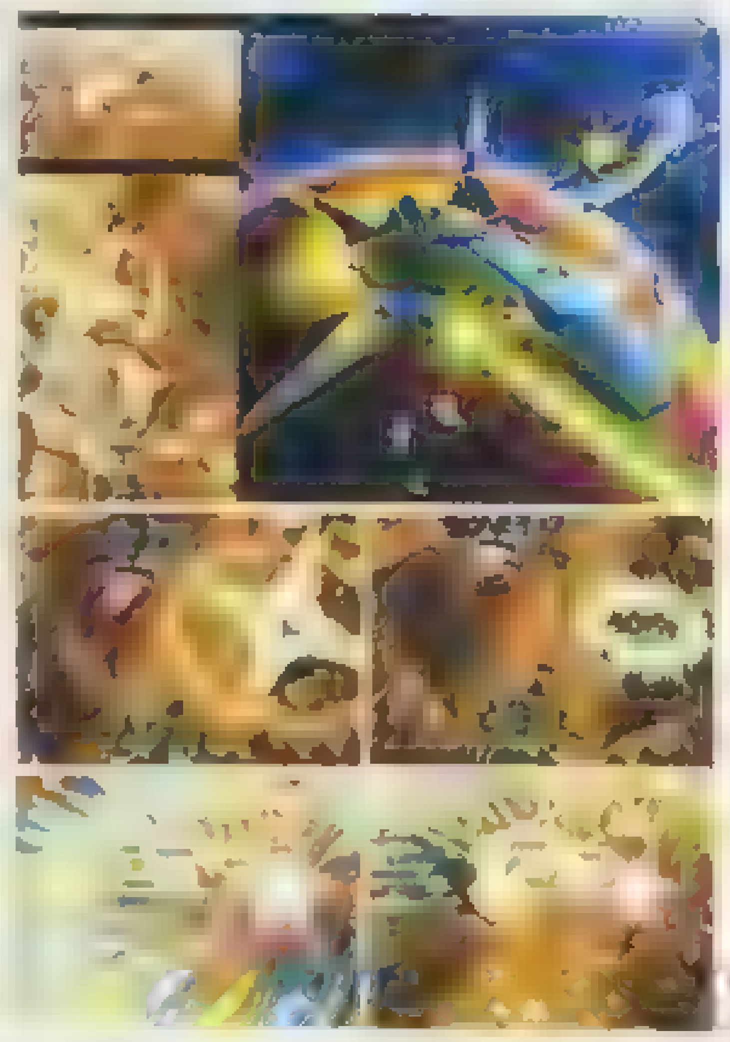
原创NDS版3D射击游戏出现！



▲上屏幕战场下屏幕菜单，游戏的界面简单明快！操作起来也丝毫不会觉得复杂。

射击游戏曾经是相当流行的一个游戏类型，不过近年来这种游戏在玩家中的热度逐渐消退了。如今，昔日的射击游戏名厂Taito将在NDS上推出原创3D射击游戏，非常值得仍然喜爱射击游戏的玩友们期待！

游戏中的版面将采用全3D进行制作。玩家操纵的战斗机拥有脉冲枪、追踪枪、侧击枪和雷击枪4种不同的主武器，此外还拥有4种副武器以及经典的全屏爆弹。每一种武器都有不同的特性，针对敌人以及BOSS的特性选择不同的武器将是游戏的亮点之一。玩家可以利用触摸屏功能在游戏的过程中随意切换武器或者检索BOSS的弱点，相当方便。



▲从目前公布的情报来看，游戏的画面还是相当华丽的，诸多武器都有精彩的演出

游戏分为冒险模式、街机模式、挑战模式，联机战斗模式以及隐藏要素鉴赏模式等5大部分，有多种不同的玩法供玩家自由选择，也为玩家提供了与伙伴共同战斗的机会。作为一款罕见的原创射击游戏，游戏的吸引力还是很高的！　[文：阿修罗]

大白鲨　ACT

大白鲨的大白牙已经逼近了！

史蒂芬·斯皮尔博格的《大白鲨》在1970年代风靡一时，曾经是最卖座的灾难片，在美国影史最佳百片上位列48名。直到30年后的今天，这部电影依然让人记忆深刻。Majesco发行的《大白鲨》发生在与电影中描述的同一个地方，只是时间已是30年后。大白鲨的存在威胁到岛上的经济开发，鲨鱼猎人Cruz和海洋生物学家Brody为了各自的原因想要捕获大白鲨。在游戏中，玩家扮演的就是大白鲨，为了保护家园和地下钻探设备而战。在游戏中，玩家的攻击目标包括各种鱼类和潜水或者落水的船员。游戏过程中也有可能碰到鲸鱼、捕鲨船等BOSS型敌人。本作共有10大风格迥异的海洋场景，每个场景都会有玩法多样的多种任务。例如限时破坏水族馆、偷袭人类等。　[文　星夜]

▲破坏小艇是本作最刺激的地方之一，游戏中还有鲨鱼与汽艇的追逐战。

▲弱肉强食是大海里永远不变的定律，见到可爱的海豚也决不能心慈"嘴"软。

NGC　大玉　TAB

Odama　Nintendo

用麦克风来玩的弹珠游戏！

▲大钟队行动缓慢且无所防备，护送他们安全抵达敌人大本营可是一件难事呢！

这是一款由任天堂发行的另类弹珠游戏。如果我们只说游戏的主题是"日本战国"，可能很多玩家都只会认为游戏中的台面将会以日本战国时代的风格来设计。实际上这并不足以凸现出游戏的特色。准确地说，游戏的主题应该是"日本战国时代的混战"。大玉(即游戏中的弹珠)只是我方用于攻城略地的一种兵器，玩家最终的目的是要让自己一方的大钟成功地进入敌人的大本营中！

游戏的每个台面都是一个战场，玩家要用大玉来为自己的大钟队清除道路。游戏的过程中，敌人会不断派出部队阻挠大钟的前进，这个时候大玉就派上用场了。本作对应NGC的专用麦克风，玩家除了要控制大玉攻击敌人外，还要通过麦克风对大钟队下达指令以回避敌军的攻击。游戏的玩法相当独特，比起普通的弹珠游戏更增添了不少战略性，如果你喜欢体验新奇游戏的话请不要错过！　[文：阿修罗]

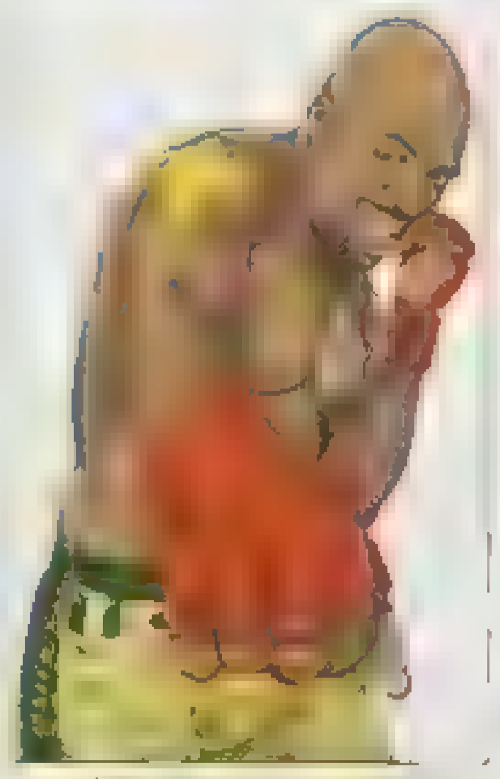
▲台面变成了两军合战的战场，其他的弹珠游戏中可很少看见如此热闹的场面哦！

www.plumbook.cn

PS2 新·豪血寺一族 烦恼解放 FTG

新·豪血寺一族 烦恼解放 | Excite | 日版 | 预定2006年2月23日

豪血寺一族热血再临!



▲本作新登场的角色UNOFFICIAL BLOG。不知在游戏中会有怎样的表现呢?

对于80年代的老玩家们来说,《豪血寺一族》这个被戏称为“十二生肖”的游戏系列相信并不陌生。这个在上个世纪90年代初期曾一度风靡全国大小街机厅的格斗游戏,在前作《豪血寺一族 斗婚》推出相隔数年之后,终于即将推出最新作了!Excite公司近日宣布,PS2版的格斗游戏《新·豪血寺一族 烦恼解放》将定于2006年2月23日发售。

《新·豪血寺一族 烦恼解放》既是“《豪血寺一族》系列”的最新作,同时也是Excite公司的首款家用机平台游戏。游戏的系统和风格与《斗婚》大致相仿,除了一般的单人模式、练习模式和2人对战等模式外,还增加了网络对战模式。令人高兴的是前作中的登场角色不仅悉数保留,并且还新增了以现实人物鲍比·奥罗刚为原型的角色UNOFFICIAL BLOG,使得本作中的登场角色共计达到了18名之多!若再算上库拉拉、梅等角色变身后的样子,不同角色在20人以上,实在值得期待。 [文:沙罗]

▲虎之陈念!在初代中他可是选用率、实力最高的角色之一哦。

◀兔之梅。别看她年老如此,变成年轻时的样子后还是挺漂亮的

PS2 怪物猎人 2 dos ACT

Monster Hunter 2 dos | Capcom | 日版 | 预定2005年2月发售

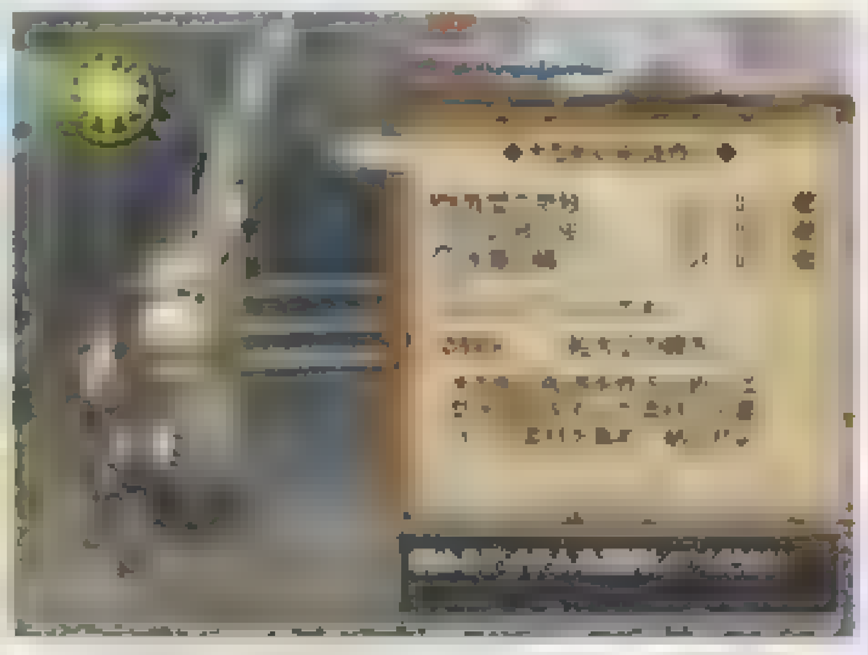
用你的双手让村子变得繁荣!

▲通过这位婆婆就能与PSP联动了。

已确定发售日为明年2月的《怪物猎人2》再度公布了少量情报,具体是一些村中的新设施。这次玩家不再通过与村长对话接受各种委托,而是通过与村子内外的NPC对话收集足够的情报后,再与酒场的女老板对话就能够接到相应的委托。另外有不少任务也可直接从NPC处接受,比如让玩家收集村子中缺乏的物资、立刻组合出必要的道具等。完成这些委托能提升玩家与村民们的信赖度,从而可以获得一些与村子的发展息息相关的委托,让村子的规模壮大起来。

另一个受注目的新要素就是村子中的港口。在本作中能够钓鱼的地方就只有港口部分,但毕竟是海岛,能钓上的鱼类将会相当丰富。玩家能从港口的食材店中购买大量材料,随着村子的发展,店里所出售的材料更会越来越多。看来光是村子中的隐藏要素,就足以让玩家大呼过瘾了。 [文:猫太]

▲村子的发展还得靠玩家通过委托来实现,相当有育成游戏的味道啊!



▲当玩家的信赖度到达一定水平后,就能接到一些与村子发展相关的委托了!

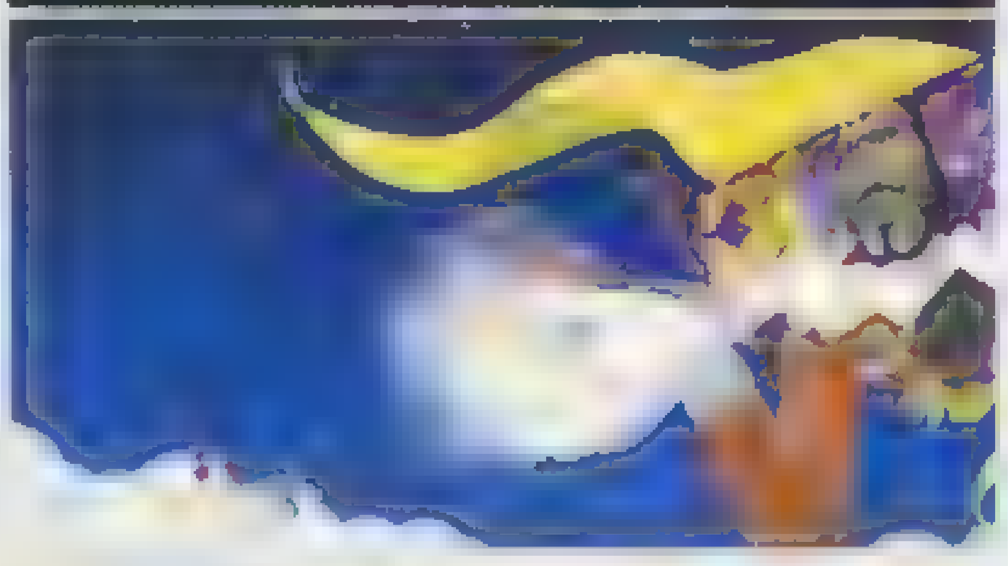
PSP 我们的块魂 ACT

用PSP愉快地滚动全世界吧!

▲封面上王子被神秘的大军包围在了中间,这难道意味着游戏中会有类似的情节么?

在TGS上突然出现的PSP版《我的块魂》成为了索尼的PSP展台上的一大亮点。这款曾数次获得创意大奖的作品如今登陆在PSP上,必能成为一大休闲娱乐的佳品。

或许有不少玩家会担心新作将会是PS2版《块魂》的移植作品,但猫猫很肯定地告诉大家,《我的块魂》的整个世界观都是原创的。国王接到失去居所的动物们的请求,决定让王子前往地球上的向日葵岛屿收集材料,然后制造一片让所有受难动物们居住的土地。



游戏除了画面与玩法得到了保留外,同样也会插入大量悦耳的背景歌曲以及音乐,同时更请来了为《人见人爱!块魂》唱主题曲的松崎しげる再为本作创作一首全新版本的主题曲。另外在前作中大受欢迎的换装系统除了在本作中保留外,还会把王子身上可同时装备的3件装饰增加至4件,实在让人兴奋不已。

因为PSP本身搭载了极为便利的无线通信功能,所以在本作中,玩家可以随时随地实现与其他朋友一起玩的功能。通信功能可以实现两名玩家一起进行游戏,也可以让两名玩家在任意场地中对战。这样的玩法甚至要比PS2版的分割屏幕更有迫力。有如此多的新要素,如果你有一台PSP的话又怎么能错过呢? [文:猫太]

▲虽然PSP没有双模拟摇杆,但是相信Namco会专门为本作进行操作优化,玩起来应该不会有什么不适之处的。

X计划

360象征着全方位角度，同时也表达了微软携该主机重新出发的勃勃野心……

文 特约撰稿人 太阳黑子工作室 DARKBABY
编 星夜

在数学领域中X象征着未知数，人们由此把这个充满神秘气息的符号隐喻为无限的可能性，Xbox的命名正代表着微软的雄心壮志。

一、比尔的誓言

美国当地时间11月22日，微软率先发售了次世代高性能游戏主机X360，从而宣告TV游戏产业新一轮的竞争正式揭幕。GameStop、EB Games以及Best Buy等大型商店在首发日凌晨开始进行X360主机的贩卖，相关商品很快被席卷一空，拍卖网站eBay上甚至有人愿意以原价数倍求购主机。根据非官方统计，当日X360的本土首发销量约为45万台，作为一台价值高达400美元的昂贵电子娱乐消费品，这样的成绩确实非常值得夸耀，美国当地媒体把X360的首发仪式赞许为微软自Windows 98首发以来最成功的一次商业推广活动。首发日共有多达18款游戏随同主机一起上市，阵容之豪华堪称空前绝后，其中《哥谭赛车计划3》、《完美黑暗 零》等几款第一方作品均获得极高评价。

虽然微软立下了到2006年末全球累计出货1000万台的豪言壮语，但是目前X360的缺货情况却非常严重，绝大部分的北美大型供应商都宣称无法满足顾客的需求，而12月2日在欧洲全境预计出货的数量也不过区区30万台，这势必会引发新一轮的恐慌抢购风。在世界第三大娱乐消费市场日本，虽然日本Xbox事业部不惜血本的大力宣传造势，大多数玩家的注意力还是集中PS2和NDS等现世代主机的年末软件狂潮，据某零售连锁店经营者的BLOG透露，X360目前的预约情况还略逊当年的Xbox。权威专业媒体《FAMI通》的调查报告同样显示了消费者的冷淡观望情绪，只有14.6%的抽样调查者表示会在首发当日购买X360，而高达46.0%的人根本不准备购买。不过，同调查中有37%的人认为X360的销售情况会比Xbox要好，由此也可看出微软在日本的市场推广工作并非毫无建树。

X360的首发并非一帆风顺，北美出现了多起主机因电源过热而导致自动关机的故障报告，有好事者更因此罗列出数十条X360与当年世嘉DC问世时的相似点以证其必败。然而更多的人对X360的未来前景表示了乐观态度，BBC电视台的资深财经评论员甚至大胆预言该主机将可能凭借先行优势在次世代主机大战中最终胜出，一些证券投资的评估专家也非常看好微软TV游戏事业项目的未来前景。微软的经营层显然并没有被众说纷纭所迷惑，始终保持着清醒的头脑，比尔·盖茨在接受Bloomberg专访时明确表示X360的发展道路不会畅通无阻，新一代游戏主机战争要到2007年底才能真正见分晓。当玩家们把目光集中在X360高质量的游戏画面和游戏性上时，比尔·盖茨却认为电视游戏仅仅是一切的开始而已，这台能够播放音乐、显示照片和观赏DVD影片的新主机将是微软新的在线互动概念——Windows LIVE的一个重要组成部分。X360的Xbox LIVE将可以与Windows LIVE相互联动，并可以互通数据信息等。比尔·盖茨表示他还很期待新的Xbox服务Microsoft Points，它将使玩家可以购买虚拟的服装以及其他游戏相关物品，并且最终玩家将只使用这一个账号即可同样在Windows LIVE上使用。市场分析家Rob Enderle表示Xbox LIVE与Windows LIVE的连接将使微软获得更多的忠实用户。（注：Windows LIVE是微软最新公布的免费网络服务，类似于Google和Yahoo的E-mail和搜索技术，目前正处于β测试阶段。微软已经提供了有限的用户通过Xbox LIVE与微软的通讯软件进行通讯，但尚未广泛的普及。）

2006年，X360将面对索尼PS3和任天堂“革命”的挑战，比尔·盖茨也对此明确发表了看法，他认为新一代游戏主机大战将是两个势均力敌对手间的较量，显然并没有把业界老铺任天堂放在眼里。早在今年年初，盖茨在接受《时代周刊》采访时就曾断言任天堂的企业规模和技术力无法应付未来的商业竞争。种种迹象表明，微软的战略目标已经完全由过去的参入TV游戏产业转而向业界霸主索尼直接发起挑战。

比尔·盖茨通过媒体做出了郑重承诺：即使X360再次遭遇惨重失败，微软依然不会有任何退缩。这样的誓言对于那些竞争对手而言，足以令他们感到无比胆颤心惊。而对于所有拥有和期待X360的消费者们来说，无疑提供了足够的信心保障。

二、成与败

在评估X360的未来前景之前我们不妨回首微

www.plumbook.cn

XBOX LIVE

软以往成败得失。在过去的四年间，微软在TV游戏产业的战绩可谓差强人意，虽然勉强取代迟暮的任天堂坐上了业界老二的位置，但靡费近四十亿美元天文数字的运营赤字不过徒增笑柄而已，其占据的18%市场份额尚远不足以动摇索尼业已巩固的根基。不过微软的成就依然超出了当初绝大多数人们的预想，Xbox在欧美成为了最高性能和品质的代名词，而硬件厂商的不懈努力更让广大第三方软件开发商乃至消费者都对之充满了期待。微软的参入对于整个TV游戏产业的发展具有相当积极的意义，该社对于网络服务不遗余力的推广加速产业的革命步伐，宽带接入方式的Xbox LIVE所获得评价远高于索尼的PS2 BB。微软还在2005年3月的GDC开发者会议上首次正式公开了基于次世代Xbox主机的XNA通用软件开发平台战略，使得游戏产业由硬件规格的初级竞争模式一跃提升为软件开发平台的深层次竞争。网络服务和通用开发平台，微软无疑为所有参入者提供完整清晰了的战略思想，相比索尼久多良木健近乎乌托邦式的CELL战略，微软的计划显得更加理性和现实。

如果说当初Xbox是游离于微软整体经营战略外的一枚孤子，如今X360的存在意义却更为重要。一位任天堂相关人士曾经指出："微软和索尼一样，其参入TV游戏产业的最终目的并不是普及一台纯粹的游戏主机，而是试图借助这个产业的力量推动其整体经营事业的发展。"某先生的言论显然并非无稽之谈，微软大费周章的苦心经营显然不仅仅为了时下TV游戏产业的那些蝇头小利，而意在由书房文化进一步向客厅文化渗透，与索尼等企业全面争夺未来数码娱乐产业的市场主导权。微软更希望借助Xbox LIVE和Windows LIVE的联动，一举扭转过去在网络在线服务事业的落后局面，借此和雅虎、GOOGLE等强劲对手一决雌雄。虽然微软目前每年仍然维持着惊人的高利润，但主营业务以外的投资项目大多业绩平平，该社一直在努力推动事业大转型，网络内容服务这个巨大的潜在金矿成为了觊觎的主要对象，而同样期望成为未来电子娱乐产业执牛耳者的索尼则成为了前进道路最大的劲敌。比尔.盖茨对于任天堂的轻视并非盲目自大，撇开个人喜好问题，微软确实比其他两家硬件厂商更值得期待，随着市场的不断扩张，TV游戏正日益成为大众普及的数码娱乐文化，任天堂的企业规模已经严重制约其在该产业进一步扩大号召力，该社的经营宗旨已由主导业界转为偏安求存。索尼虽然拥有着电影和唱片等娱乐产业，但由于其家电主业业绩严重不振的拖累，以及过多顾及本社集团利益的考量，无论CELL架构还是BD-DVD规格，对于TV游戏产业的未来发展并没有多少真正的推动作用。海量的资金流确实是微软制胜的最有力武器，该社无须和其他两个竞争对手那样必须考虑赢利状况，Xbox事业目前对于业绩的影响微乎其微，在布局营销战略上有更灵活的回旋余地。

微软所采用的战略是强势企业挤占市场的惯技，通过缩短产品的更新换代周期以达到拖垮对手的目的。瑞穗证券的分析师Koichi Hariya认为投资家用主机事业收回成本周期至少为4～6年，在即将落幕的上一轮商业较量中，PS2用了整整4年时间才实现了硬件成本黑字化，Xbox始终巨额赤字，而任天堂则以牺牲市场份额的惨重代价勉强达到收支平衡。投资家用主机事业的运营成本正如滚雪球般日益膨胀，上一代主机的投资规模大致在20亿美元，而新世代的投入将会成倍飙升，预计PS3的预算总投入最终将突破40亿美元。Xbox发售至今仅有四年时间，如果X360未来处于绝对下风的话，微软依然可以用同样的频率推出新主机以迫使竞争对手跟随，无法提供足够消化成本的空间和开发投入急速膨胀，将导致原本业绩不佳的索尼雪上加霜。大力推广通用开发平台，不但可以进一步拓展微软应用软件的市场领域，同时也能够有效降低第三方软件厂商的投资风险。目前PS2正处于利益最丰厚的收获黄金时期，X360的横空出世无疑极大缩短其生命周期，而索尼的误算更使得PS3的推出时间一再拖延。今年9月在美国纽约举办Digital Life Expo展会中，BBC预测PS3最迟将可能到2007年中才能发售，英国微软的发言人Neil Thompson对此也持相同见解。以目前的客观迹象推测，PS3最快也要到2006下半年才能够上市，X360至少可以获得10个月的先行之利。微软计划X360在第一年内出货1000万台(笔者推测的大致分布为北美500万台、欧洲350万台、日本及亚洲地区150万台)，如果计划能够实现的话，无疑在PS3的身前筑起了坚固的高墙。微软显然已经深得久多良木大神"以量制价理论"的真髓，X360迅速达到量产规模后，其硬件制造成本会进一步降低，未来PS3发售之时，X360很可能以200美元的破格低价迎击，索尼如果被迫调低硬件售价应战，对于其财务体制将造成破坏性的打击。

以笔者的思考角度，微软最值得钦佩的并非其雄厚的技术力和品牌影响力，其对于竞争对手的了解深刻程度才真正值得激赏。获得第三方软件商广泛支持是索尼在TV游戏产业获得成功的关键，微软也对第三方软件商积极拉拢，除了提供技术的提携，资金援助是目前收揽人心的最有效武器。微软在Xbox时代就采用了补贴开发费和宣传费的直接手段鼓励第三方厂商开发原创游戏，因此即使在普及台数仅50万台的日本，每年还是有相当数量的第三方作品推出。进入X360推广时期，微软更进一步强化了金钱攻势，这对于目前囊中羞涩的一些日本软件厂商尤其是不可抗拒的诱惑，据说微软不但鼓励推出原创新作，甚至对第三方从PS2、Xbox等现行主机转移平台开发所造成的营业损失给予补贴。该社在第三方厂商心目中的影响力确实与日俱增，Square Enix将《FFXI》作为首发软件也算是大势所趋。微软同样看到了索尼自身游戏开发力孱弱所造成的种种弊端，从Xbox计划确立之初就仿效任天堂建立起强大的软件开发体系，短短四年间旗下就拥有了RARE、Bungie和BioWare等著名的第一方开发团队，开发出了《光环》和《哥谭赛车计划》等大批名作系列。日本游戏业资深人士平林久和曾经指出："真正合格的硬件发行厂商，应该同样有能力开发出体现硬件价值的游戏，可以给参入者提供积极的引导……"(NDS目前的成功似乎是最佳的注脚)微软显然已经完全具备这样的实力。

微软的成功道路上还存在着许多不可回避的障碍，索尼如今在游戏产业的绝对强势地位无疑是必须面对的艰巨课题。经过10年的苦心经营，PLAYSTATION已经成为了游戏的代名词，索尼在广大第三方厂商心目中也俨然宗主地位，微软要改变这样的现状还需要加倍努力。在未来竞争的成败关键，微软应该尽量发挥硬件的潜在性能，避免陷入商品同质化现象，积极开发出大量突破性的优质游戏。微软在企业规模上确实可以忽略任天堂，但是对于游戏产业来说，任天堂绝对是可以左右大势的关键力量。虽然任天堂在家用主机竞争中一败涂地，但该社依然是世界上举足轻重的软件发行者，尤其在日本本土的影响力逐年提升，如果不能够获得任天堂的支持，微软登陆日本的梦想恐怕终将巧梦成虚话。2006年是任天堂社运攸关的一年，其进退同样将对游戏产业的势力消长产生重大影响，万一任天堂在携带主机领域的竞争输给了索尼，该社经营层可能会迫于股东压力选择放弃硬件开发参入其他阵营。但是如果任天堂成功击退索尼的攻势，PSP的巨额赤字则可能对索尼造成沉重打击，任天堂也会趁势在TV主机领域重新展足。维持目前任天堂和索尼目前在携带主机领域均势对峙，无疑是对微软最有利不过的竞争格局。

竞争是推动产业发展的最佳动力，微软的积极姿态无疑值得大家由衷期待……

&3DM-SM
www.plumbook

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3

SUBSISTENCE

潜龙谍影3 生存 | Konami | ACT

PS2 Metal Gear Solid 3 Subsistence 2005年12月22日

文 多边形

全国的"MGSer"们，大家久违了！自从TGS之后，我们很久没有听到有关《潜龙谍影3 生存》的消息了，虽然距离《食蛇者》发售已经过去了一年多的时间，但是这部气势恢弘的巨作依然是我们讨论不休的话题，而号称完全版的《生存》更是让我们吊足了胃口，真是好想早点买到这款游戏啊！

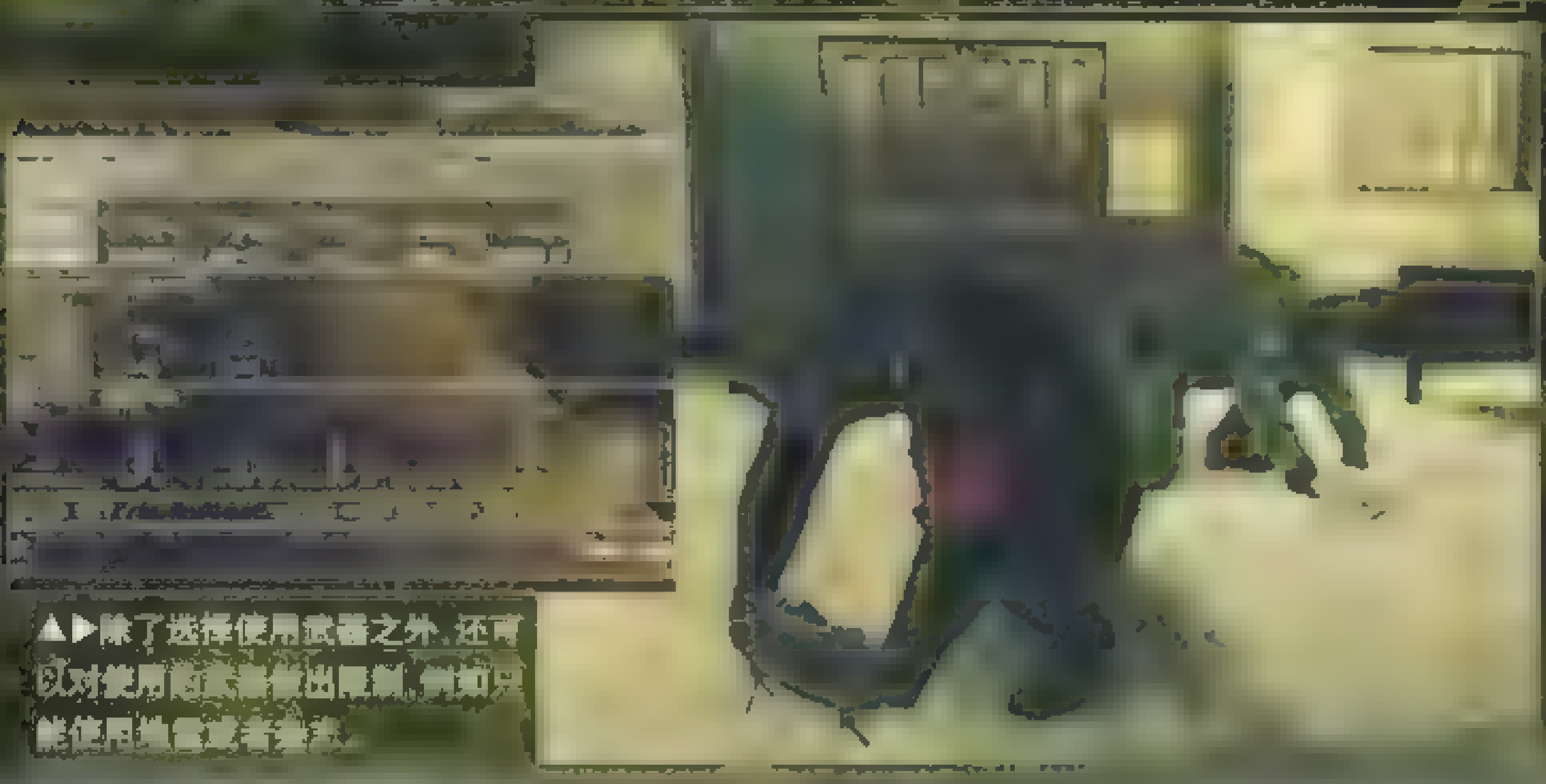
本次为大家带来的新情报就是有关"网络对战模式"的最新资料，另外还有游戏中收录的其他全新要素，每次看到这样的新消息就让人对这个游戏又多了一份期待啊！废话不多说了，大家还是赶快来看内容吧！

CUSTOMIZE 游戏设定

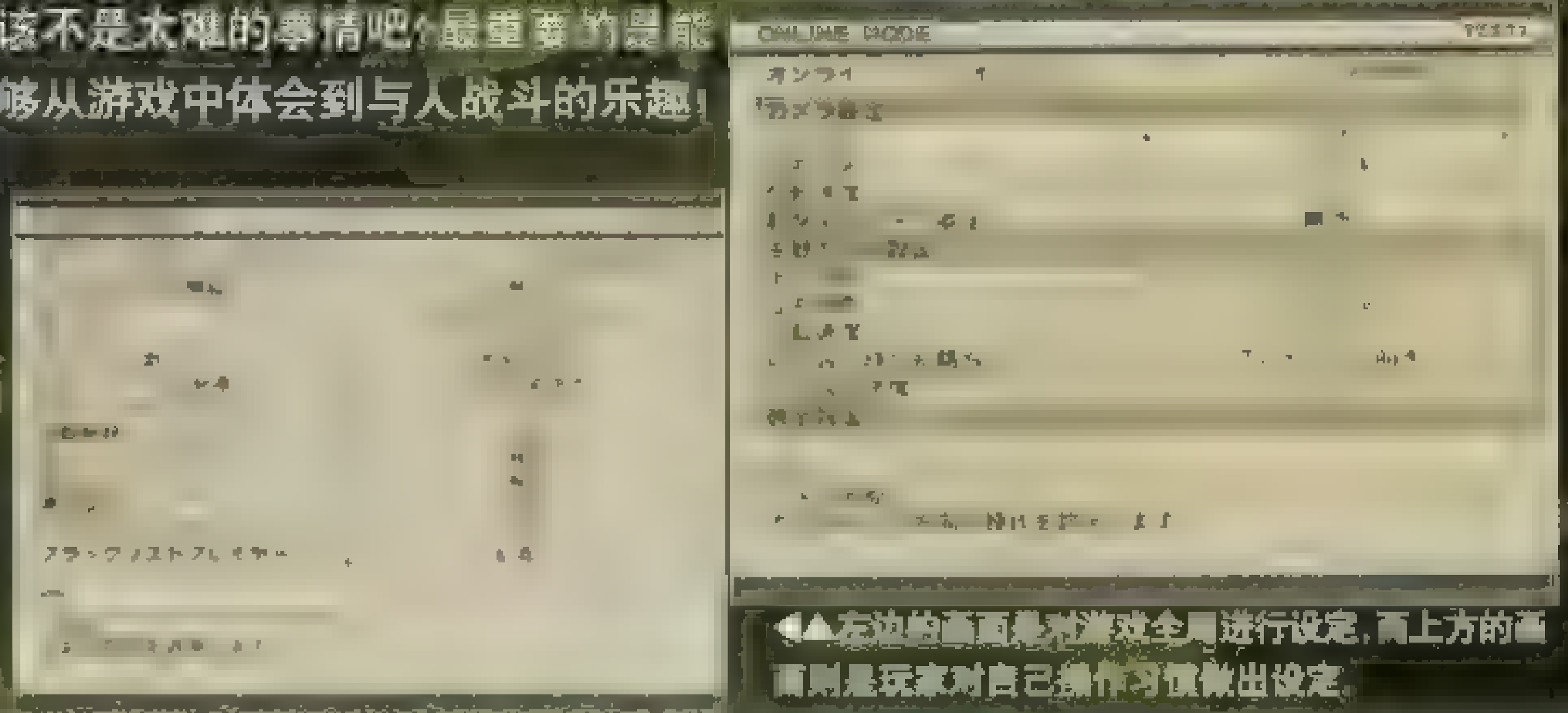
这里公布的几张设定画面就是网络对战模式开始前的设定画面，相信不少玩家都玩过PC上的联网对战游戏《反恐精英》吧，每局游戏前都会对对战模式、战斗场地、游戏时间甚至对于所使用的武器做出规则限定，而在《生存》中也是一样哦！

从图片中能看到，本作中的设定项目要稍微复杂一些，不过对大家来说应该不是太难的事情吧？最重要的是能够从游戏中体会到与人战斗的乐趣！

武器种类	可选择内容
PRIMARY WEAPON(主要武器)	包括了SCORPION、XM15E1、AK-47等武器
SECONDARY WEAPON(次要武器)	包括了SAA、MK22、M19等轻型武器
SUPPORT WEAPON(辅助武器)	包括了手雷、烟雾弹、地雷甚至还有美女杂志



▲▶除了选择使用武器之外，还可以对使用的武器做出限制，例如只能使用地雷或者拳头。



◀▲左边的画面是对游戏全局进行设定，而上方的画面则是玩家对自己操作习惯做出设定。

名场面回顾 PART 1 宿命的对决

这里为大家带来的是游戏中经典桥段的回放，相信游戏中有不少经典场面都曾让大家感动过吧？我们首先看到的是在游戏末盘，The BOSS和Snake最后一次见面的场景，这也是师徒二人不得不进行的一场决斗，The BOSS在为Snake的成长感到欣慰的同时，也因为自己"效忠至死"的信念而献出自己的生命，相信很多玩家玩到这里的时候都不忍心对The BOSS下手吧……

©2005 KONAMI All rights reserved

&3DM-SMY
www.plumbook.cn

网络对战模式近距离接触!

MAP 地图选择

在网络对战模式中最受人关注的话题就是对战用的地图了,甚至可以说一个多人对战游戏是否成功就取决于地图的设计。本作中收录的地图数量也非常丰富,除了游戏中的经典场景外,更有大量游戏中见不到的新场地,让我们来先睹为快吧。

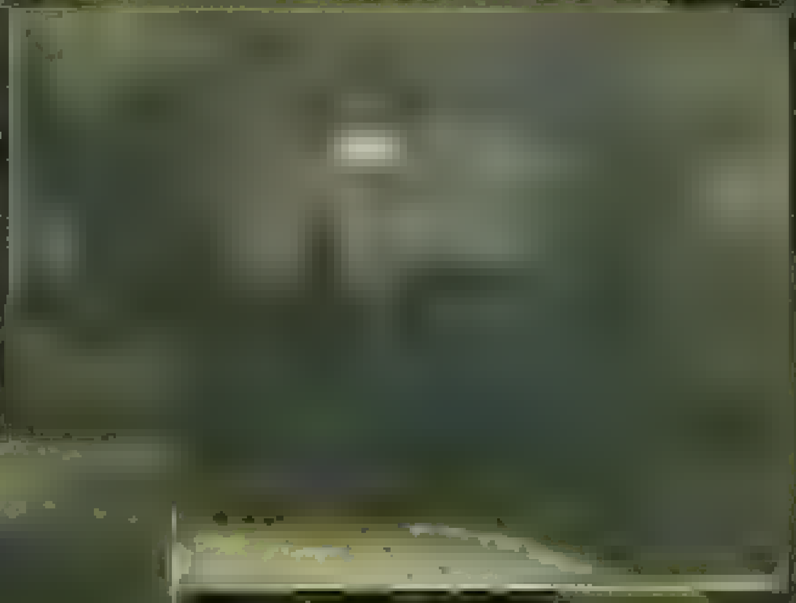
PILLBOX PURGATORY

架设在战地中的前线基地,其核心部分在于巧夺天工的地下设施,复杂的设计让这里成为我方天然的堡垒或者敌方恐怖的坟墓——

▲地下的人工设施结构复杂,有点类似地道战的味道。

HIGH ICE

夜幕下的雪原,昏暗的夜色提供了最好的隐蔽效果,但是也给视线造成了很大的障碍,而且随便开火只会暴露自己的位置。



▲皎洁的月光下即将展开火爆的对决

KILL HOUSE A

从地图名字就可以看出这里爆发的战斗将是多么惨烈,狭窄的空间下回荡着连绵不绝的枪声,这是面对面的战斗,要么你死,要么我亡。

▲在这种场地中很容易腹背受敌。

GHOST FACTORY

废弃的工厂也可以成为战斗的场地,特殊的地形将是攻防战的绝佳地点,难道在这里真的会看见死去士兵的灵魂?

▲是死守还是攻出来,这是战术取舍的问题。

BROWN TOWN

这里的战斗不仅仅是在街道上,两旁的建筑物也可以进入,这里将是狙击手发挥作用的场地,无论是攻还是守都不可掉以轻心。

▲激烈的巷战就是在这种场地展开的。

LOST FOREST

失落的密林将为狙击战提供最好的对决场所,这里有着不为人所知的危险。

GRANINY GORKI LAB

两层楼的建筑物,是请君入瓮还是作茧自缚?完全取决于领导者的指挥能力。

SVYAT GORNYJ EAST

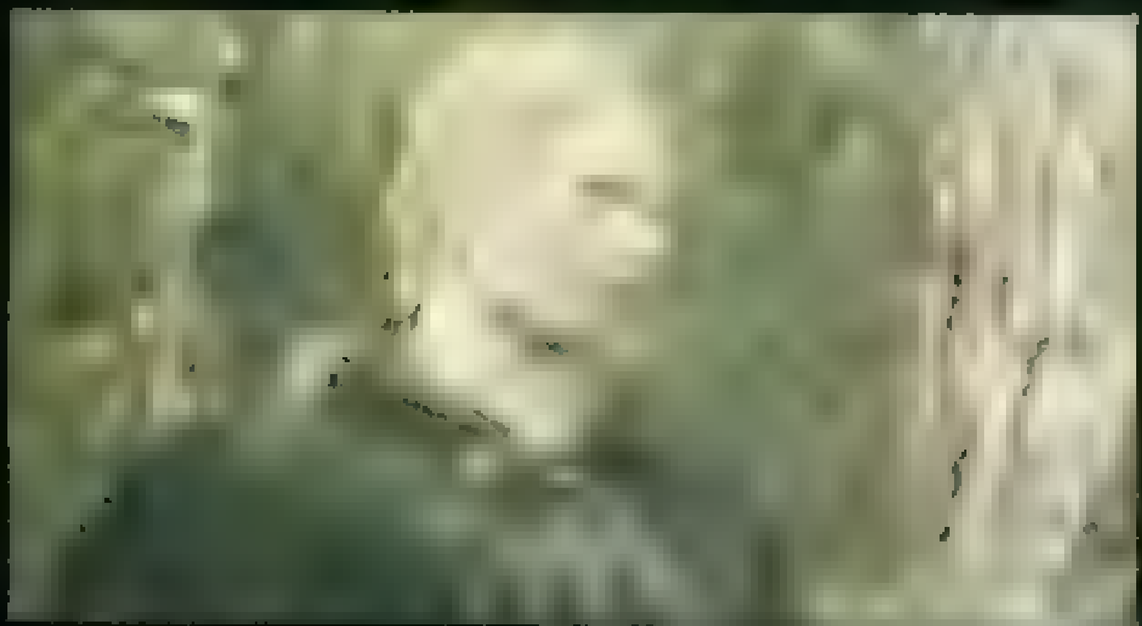
游戏中一处比较隐蔽的木屋,攻易守难,典型的攻防战场地。

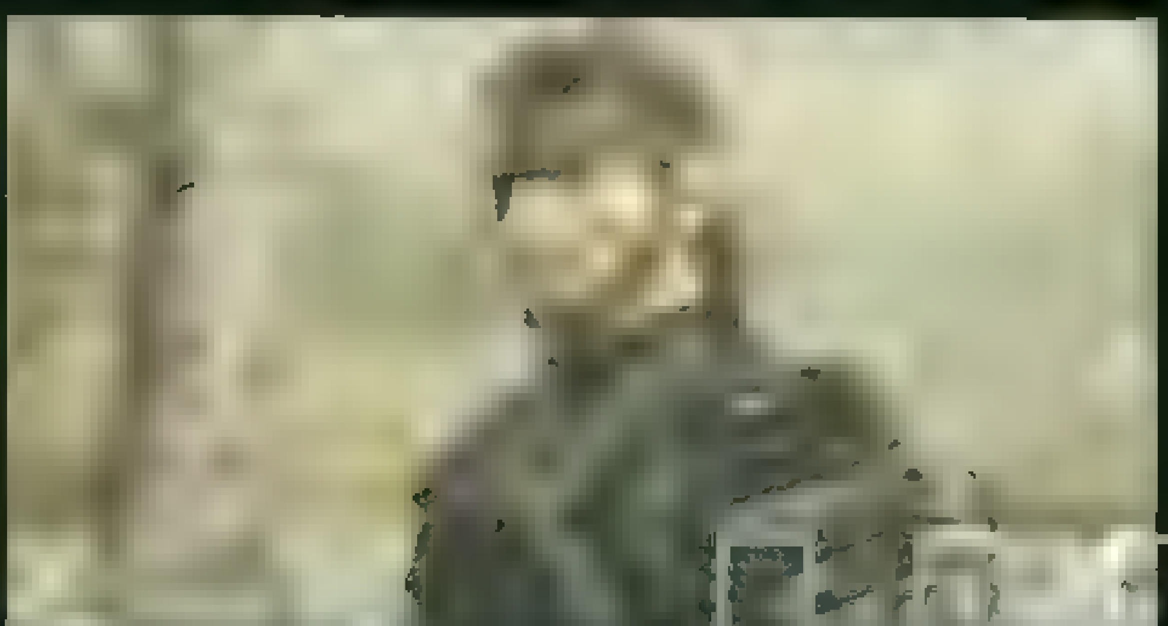
MOUNTAIN TOP

游戏中山顶的战壕与碉堡,易守难攻,典型的攻坚战场地。

CITY UNDER SIGHT

在建筑群中的战斗将更能体现队长的指挥能力,复杂的路线令人头痛。





&3DM SMV
www.plumbook.cn

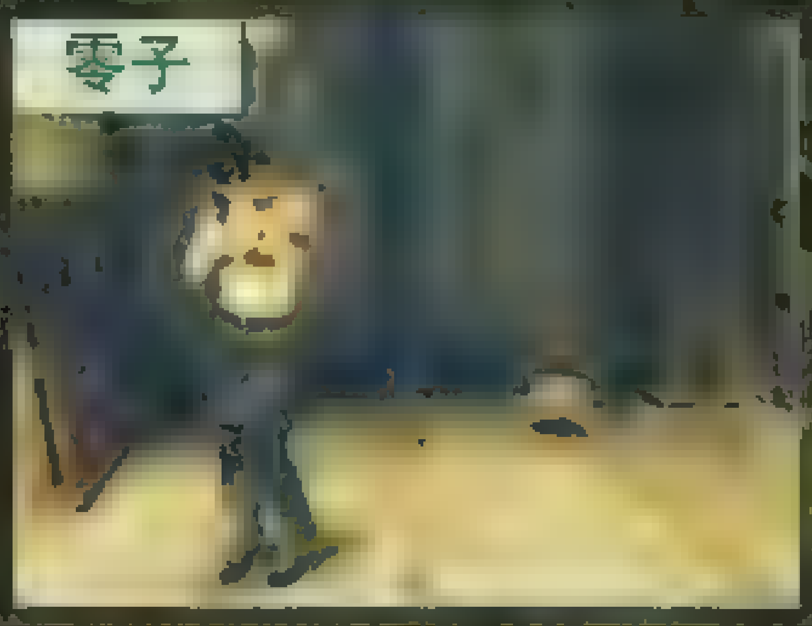
ACTION 动作分解

杂志

色情杂志原本是在游戏中吸引士兵注意力的道具，难道在网络对战的时候还会发挥作用吗？

由于本作中可以选择参与对战的角色很多，他们除了在外形上的区别之外，各种小动作也将各有所别，下面就让我们来看看这些个性鲜明的角色们在不同状态下的变化吧！

▲哈哈……这些美女……我的口水……



▲哎呀！好害羞啊！怎么给人家看这种东西！

▲嗯……我的身材不比她们差啊……

▲这是什么？我丝毫不感兴趣……

CQC

CQC是本作独有的近战格斗招式，每人的方式都不一样哦！

◀……角色独有的背摔动作

▲这是……莱科夫才有的狠毒动作，被攻击的人一定很痛苦吧……

▲普通士兵共通的投摔方式

△键

在网络对战的时候按下△键可以做出每个人的招牌动作哦！相信在战场上用这种动作来挑衅对手一定会激发对方的斗志吧？会不会因为这个被对手狂扁呢？

▲Snake果然是吸烟啦！

▼Ocelot在比划CQC的起手式

▲莱科夫则是标准的军礼

▲零子则是摇摆起舞

▼丽琥给人霸气逼人的感觉

▲博士……你还是回研究室吧……

大惊喜！过场动画重新调整！

《潜龙谍影3 食蛇者》的镜头机位

《潜龙谍影3 生存》的镜头机位

根据我们获得的最新情报，游戏中的过场动画将对部分镜头进行调整，而使得这些桥段看起来更加具有魄力感！虽然目前还不知道是游戏中的改变还是第三张碟中收录的全影像中的改变，但是光听到这个消息就很令人振奋啊！

名场面重现 PART 2 无名的英雄

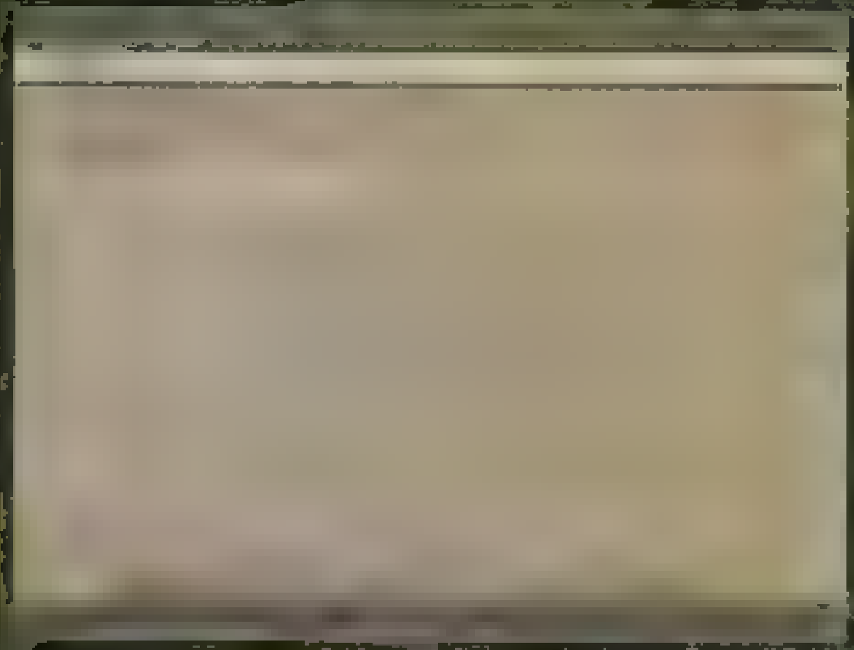
在游戏的最后，伴随着EVA的留言，Snake在领取了那枚所谓国家勋章后，缓步走向The BOSS的墓地。这位他的老师，在为自己的国家和自己的信念奉献出自己的生命后，却被敌我两方都认为是罪人，但她依然无怨无悔，默默无闻地承受着这一切……相信伴随着Snake视线的模糊，玩家的心里也一定会感受到那份痛苦吧？

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

新增附加模式怎么也玩不够！

决斗模式

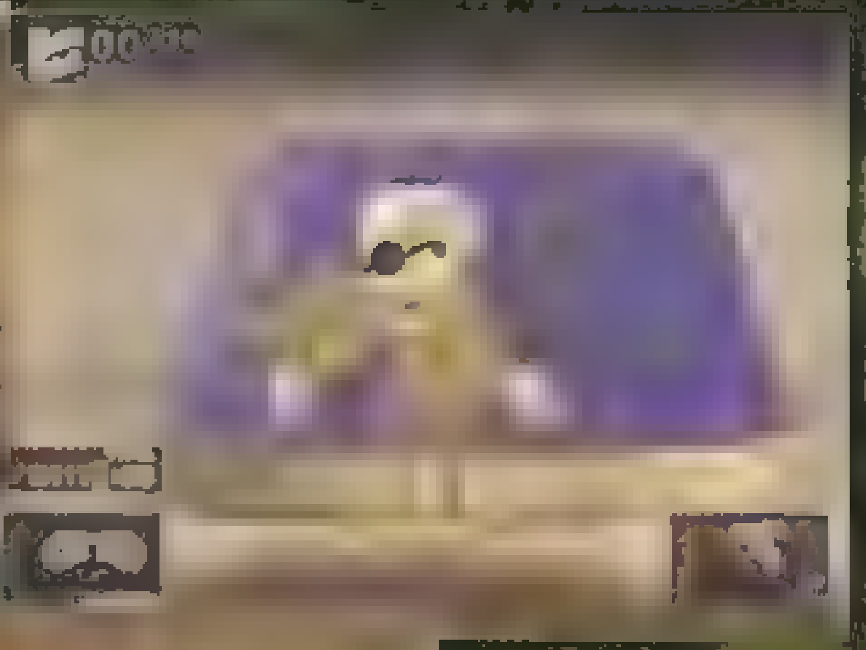
在这个模式中可以单独和每个BOSS进行单挑，来享受纯粹的战斗乐趣。除了普通的BOSS RUSH模式之外，还可以进行对弹药数作出限定的特别模式，这个模式对于达人们来说才是真正的挑战，这样的战斗只是想想也觉得非常刺激啊！



猿蛇合战

作为游戏中最有趣的"猿蛇合战"模式，在《生存》中再次增加了大量新关卡，而这些令人又爱又恨的比波猴们到底会怎么折腾我们的主角呢？嗯，还是让我们在游戏中去收拾他们吧！

▲红灯！警报响起！作战开始！



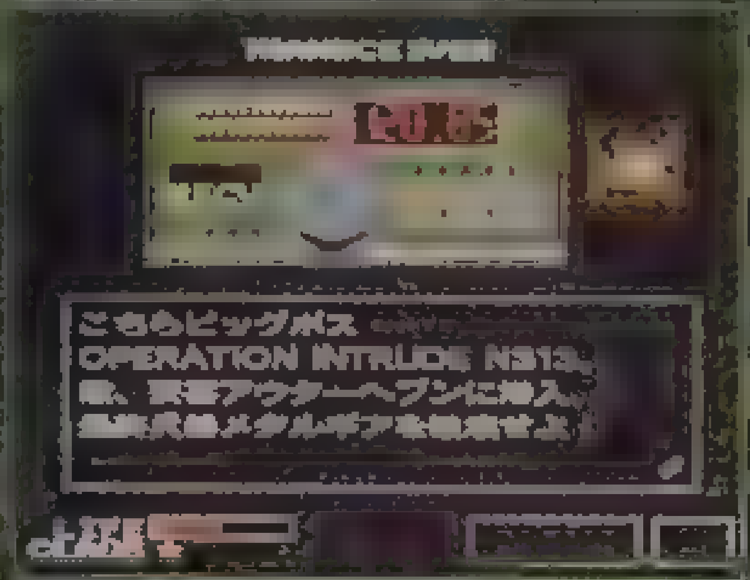
▲这只比波猴太可恨了，竟然打扮成Big Boss的样子！

▲新场地中停放的竟然是Metal Gear

Metal Gear

这次收录的将是整个系列的原点作品，在本作中才是Solid Snake的初次登场！虽然只有2D的画面，但是创新的游戏方式奠定了整个系列的基础，是值得珍藏的作品！

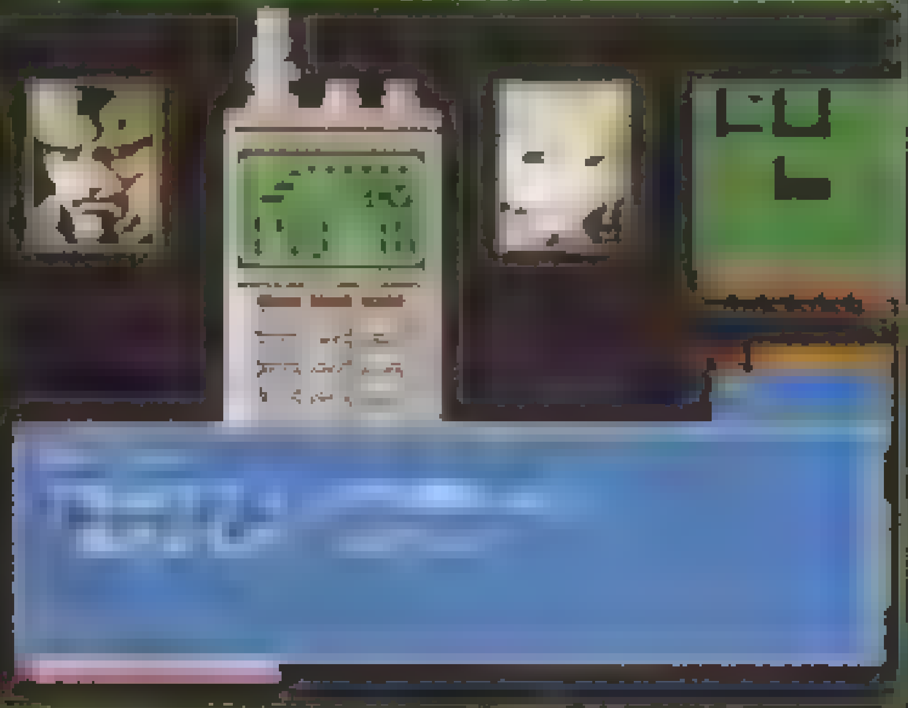
▲只看这样的画面真的想不到这个游戏在日后会大红大紫



▲最原始的CODEC通讯画面

Metal Gear 2 Solid Snake

在前作发售3年之后推出的续作，各方面都有了大幅的进化，"潜入"的感觉也大大增强。在本作中Solid Snake和Big Boss展开了宿命的对决！



▲不仅是CODEC画面进化了，连游戏界面也奠定了系列的基础

秘密剧场

哈哈，这个模式是最令人关注的了，里面收录了在游戏发售之后，制作小组在官方网站上陆续放出的恶搞小影片，在这些影片中，充分体现了小岛秀夫的搞笑功底，游戏中的人物来了个颠三倒四，被折腾得稀里糊涂，你想捧腹吗？那就来看这个秘密剧场吧！

这是怎么回事

▲为什么不是EVA和Snake在一起？

这就是我要的

▲这个打火机真是帅啊！

不用这么狠吧

▲摄象也不用核弹来炸吧？

像鸟一样飞吧

▲天空（飞来了

好朋友手拉手

▲这都到了？这就是和平！

&3DM SMV
www.plumbook.cn

集《工作室》与《召唤之夜》

魔塔大陆 咏唱在世界尽头的少女 Banpresto Gust RPG

PS2 2006年1月26日

文

以系统丰富的"《工作室》系列"为主打的Gust以及靠一款风格清新的《召唤之夜》吸引了无数召唤兽爱好者的Banpresto，终于划破了双方的界线联手推出一款全新的RPG作品。这款被称为《魔塔大陆》(游戏原名为Ar—tonelico，Ar是化学元素中的"氩"，Tonelico在日语的意思为白蜡树)的作品综合了两家公司代表作的精华，再配合全新的角色设定必能成为春节前的一款力作。那么集合了两家厂商实力后的本作有什么特别吸引人的地方呢？又有什么系统是两款系列作品的FANS耳熟能详的呢？下面就为大家揭晓吧！

米雪

故事的另一名女主人公，是β纯血种的雷巴提尔种族。虽然外表和一般的小女孩无异，但实际年龄不详。(不会是阿婆吧——)拥有广博的知识，就算是高深的术语也能立刻解释清楚。她的诗歌能力具有改变音的力量。除了头脑聪明外，她还拥有一手出色的料理工夫。但是，她的运动神经几乎为0，而且有畏高症。出生于普拉迪纳的她居住在塔的下层。

主人公介绍

莱拉

游戏的主人公。充满旺盛的好奇心以及热血的思想，但面对男女关系总是举棋不定，给女性的感觉相当懦弱。说话相当单纯直接，不喜欢拐弯抹角地描述事情。他居住在魔塔的上层有一座名为"普拉迪纳"的城市，而父亲正是当地的行政官，不过讨厌官场的他，更喜欢拿起剑外出冒险。由于天生的资质不错，被塔的管理者修雷利亚看中，成为消灭塔内敌人的艾雷米亚骑士中的一员。

▼与阿耶塔尼初次见面的场景，她似乎对这张新面孔感到十分焦虑不安

▲在游戏中操作的角色为莱拉，与《永恒玛娜》系列一样，在迷宫中移动时也可以作出丰富的动作。

卡莉奥

▼在精神世界中的她是一名十分活泼的女孩，看来被植入古拉斯诺确实让他受了不少苦头。

故事的其中一名女主人公。原本是性格开朗的女孩，被植入古拉斯诺后变得沉默寡言。她属于第三世代的雷巴提尔种族，能咏唱改变力量的诗歌。双亲离开人世后，碰巧在外敌入侵村庄的事件中加入了"艾鲁·艾雷米亚教会"并侍奉奥拉。虽然为教会圣女的候补，但由于能力太弱一直受到别人的排挤，只有一名叫克莉亚的女性鼓励着她。

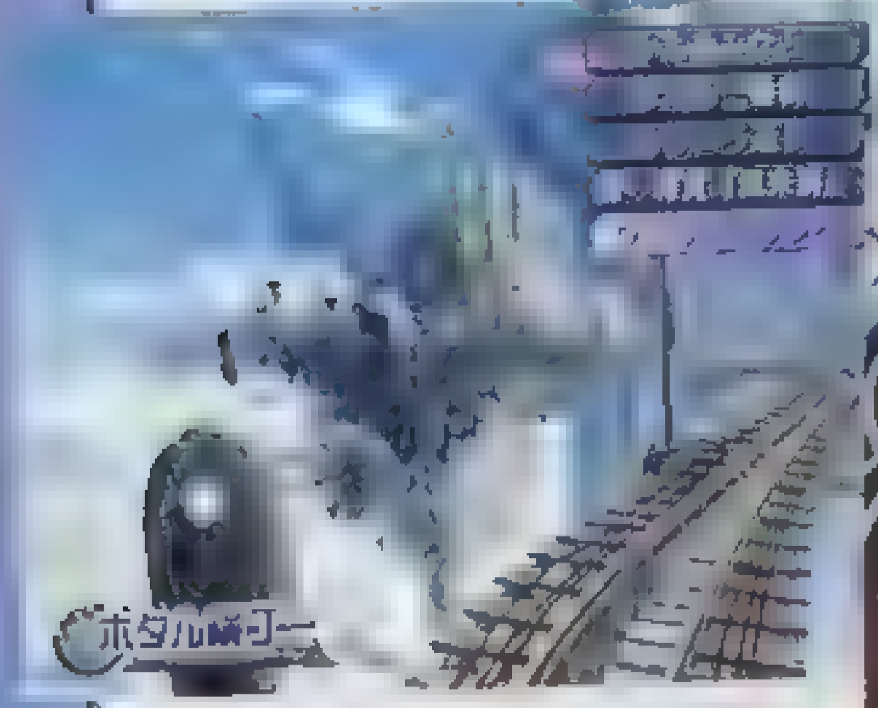
©GUST CO.,LTD 2005 ©BANPRESTO 2005

之精华的全新RPG作品！

世界观1 天蓝太阳

游戏的背景世界被称为“天蓝太阳”，在这个世界是由底下覆盖着的一层“死之云海”以及天上的一片由等离子体的大海“塑胶线”所组成的。而惟一拥有生机的空中大陆就是由一座过去世界的古代文明所遗留下来的高塔“氩白蜡树”所提供的。这座高塔也是当时世界上还存在大陆与天空之时，人们以“艾雷米亚三讵神”为首，结合所有文明所建造的产物。但现在，以复活诗神再次兴建理想国度为目的“艾鲁·艾雷米亚教会”与打算利用科学的力量复活过去文明的企业“天霸”发生了理念上的冲突。

■空中大陆贺鲁斯之翼的美丽景致



▲▶场景的移动方式为简单明了的选择式移动，最大保证了游戏的连贯性

Check1 冲突双方

浮游大陆的名字为“贺鲁斯之翼”。“天霸”集团利用塔中的一切被遗忘的技术为人们带来新的生活。而“艾鲁·艾雷米亚教会”则再次利用三讵神的力量为人们带来幸福。虽然双方都不能认同对方的行为，但它们的最终目的都是为了保护这个空中大陆。

Check2 破灭之源

其实“天蓝太阳”之所以沦落成现今这个地步，是因为过去曾经发生过两次灾祸。虽然两次灾祸具体还未明确，但第一次的灾祸抹去了“天蓝太阳”的天空与大地，第二次的灾祸让人类失去了高度的文明。全人类因氩白蜡树的恩惠，才能保持现有的环境。

其他角色

拉多鲁夫

在塔的下层生活的艾鲁·艾雷米亚教会神官骑士，在教会内的实力与声望都相当高，凭借高超的剑术在5年内就成为了总司，不过性格相当顽固。

克鲁歌

居住在萤之小巷的工程师，拥有大量的飞空艇以及古拉斯诺的知识，由于出身于大家庭，所以生性相当豪放，最讨厌打扮成女孩的样子。

杰克

行踪隐秘的枪手，他在世界各地旅行，依靠接受他人委托获取报酬生活，事实上他是有目的地旅行，而且与莱拉似乎有一定的关系。

波鲁特

天霸企业的2号角色，他的目的是寻找雷巴提尔神族并利用她们当武器，由于与莱拉的目的正好相反，因此两人每次见面必发生冲突。

阿耶塔尼

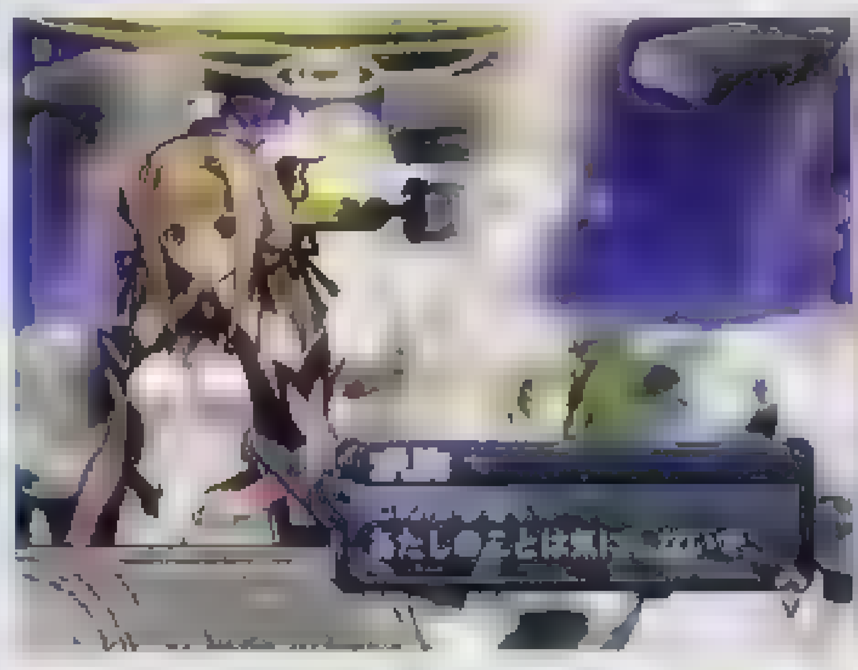
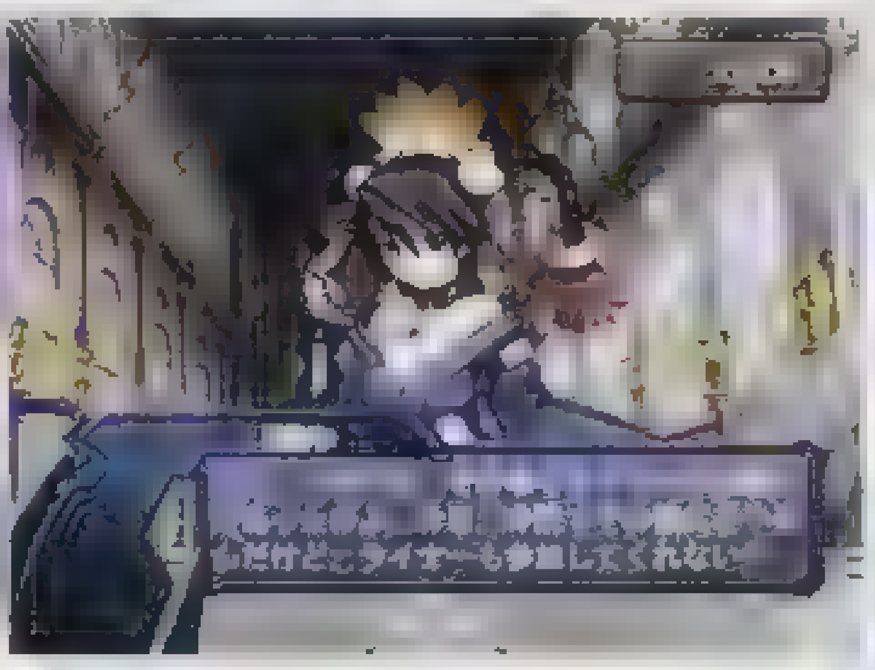
莱拉的朋友，也是艾雷米亚骑士的一员，性格善良，而且成绩出类拔萃，无论是料理还是剑技都高人一等，无论发生什么事都一笑而过。

克莉亚

空港都市尼莫的酒场女主人，其实自身是B级的雷巴提尔神族，她能唱出治愈的诗歌，安抚城镇中心灵受创的人们，同时指引着莱拉等人新的道路。

世界观2 雷巴提尔

在“天蓝太阳”的世界中，存在着一个稀有的“雷巴提尔”女性人种。她们能够通过“诗歌”的力量咏唱出强大的魔法。不过咏唱强大魔法的前提就是要植入一种名为“古拉斯诺”的有害物质到体内，所以这些种族的少女只能伴随着痛苦而生存，真正理解她们的就只有最值得信赖的朋友和亲人。而属于雷巴提尔的女主人公卡莉奥遇上了真正关心她的男主人公莱拉时，她发挥了有生以来最强大的力量……

▲两位雷巴提尔种族的少女性格各异，玩家可以根据自己的兴趣重点培养其中一名

Check 血统分化

雷巴提尔分成了“第三世代”和“β纯血种”两种不同的分化。第三世代是普通人类与雷巴提尔种族交配后所诞生的血种，诞下的女孩不一定拥有雷巴提尔的能力，一旦拥有此能力的就被称为第三世代，她们的特征是寿命相当短暂。β纯血种就是由两位雷巴提尔种族所生下的女性，她们与第三世代几乎一样，但寿命会比较长，而且不会老化，也较第三世代有更强的能力。

战斗系统

由于沿用了“《伊莉丝的工作室 永恒玛娜》系列”的图像引擎，所以战斗画面看起来也跟前者差不多。事实上，游戏的系统已经进行了相当大的改变，具体体现在雷巴提尔种族的女性角色固定在战斗队列的后方，而其他战斗角色则站在前方作为保护她们的护卫。由于雷巴提尔种族能够施放强力的魔法，这往往能成为战斗胜利的关键。但她们施放越强力的魔力，所需花费的时间也会越长，在咏唱过程中只要受到任何攻击就会被中断，因此其他角色定要做好保护工作，有时甚至要牺牲自己保全魔法的施放。

另外，在画面下方有一条“和声槽”，在女主人公咏唱诗歌魔法期间，其他角色使用技能攻击敌人的话就会让槽的能量逐渐增长。一旦蓄满，作为前卫的角色其攻击力在一定时间内会增强，作为后卫的女主人公也会增加咏唱诗歌的速度。

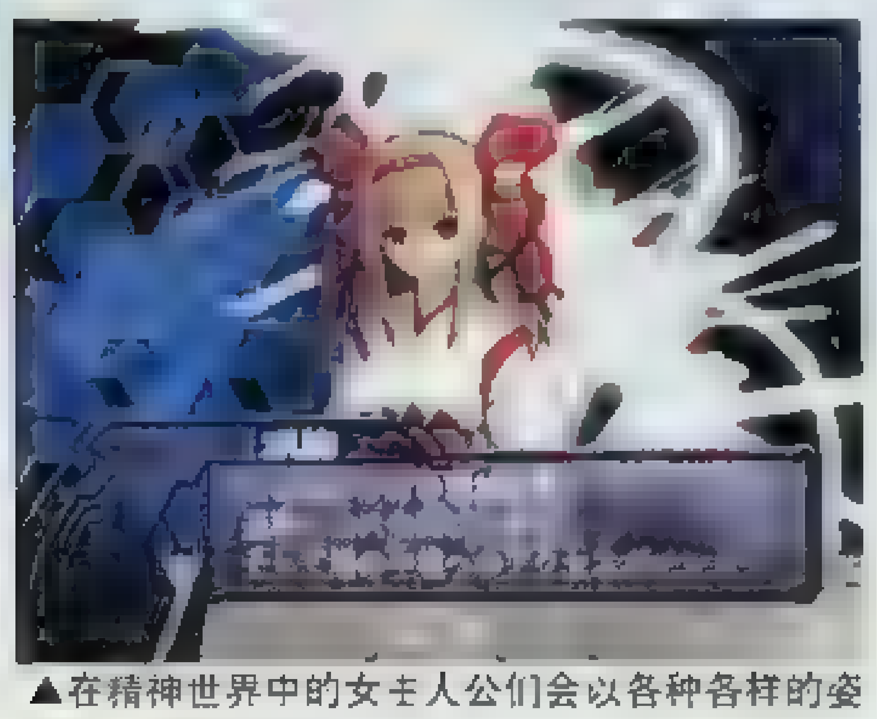
▶当和声槽蓄满后，角色的能力会爆发性地增强，这时就是给予敌人重击的好机会。

◀诗歌魔法的效果还有可能是召唤出召唤兽攻击，这点估计就是与Banpresto合作开发的成果。

少女调合

玩家在游戏中除了要不断地外出冒险，获取经验值和新的武器外，还需要培养与两名女主人公之间的关系。游戏两名女主人公都属于雷巴提尔种族，因此培养她们的方法也相当特别。具体的方法分成了“潜入”与“安装”两种。潜入就是指玩家让莱拉进入女主人公的精神的世界(也是另一个氩白蜡树的世界)，从而与精神世界中的女主人公交谈并增加好感度。在世界各地中有几家仅存的“潜入屋”，通过这些小屋就能进行此仪式。而安装就是指把古拉斯诺植入到女主人公的体内，让她们学习更强大的魔法。但由于植入古拉斯诺会让她们变得更痛苦，因此两者之间的信赖度不达到一定的标准是不能植入更高级的古拉斯诺哦。

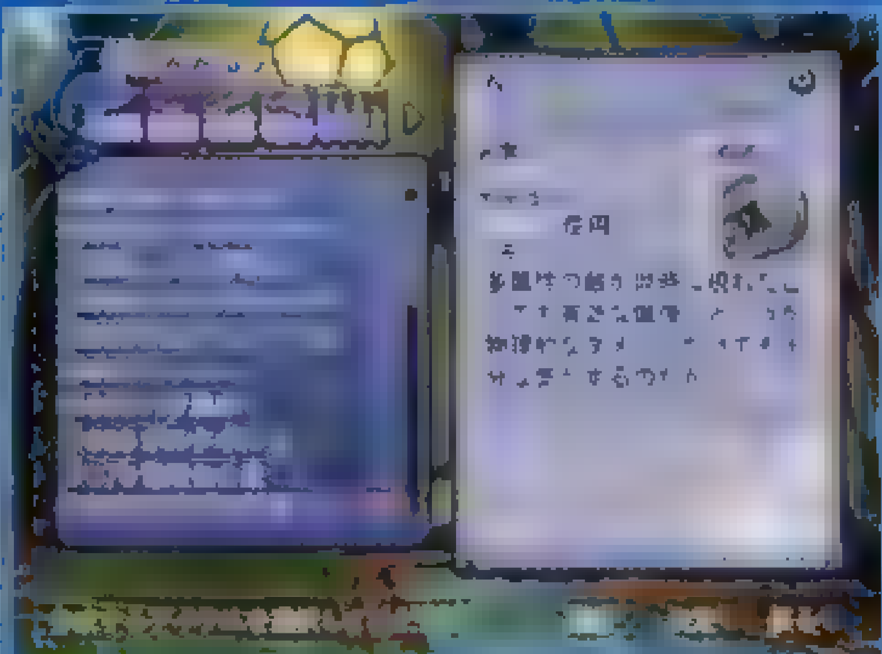
▲安装的魔法除了分等级外，还需要GD值。GD值越高，可同时安装魔法数量与质量都会更高。



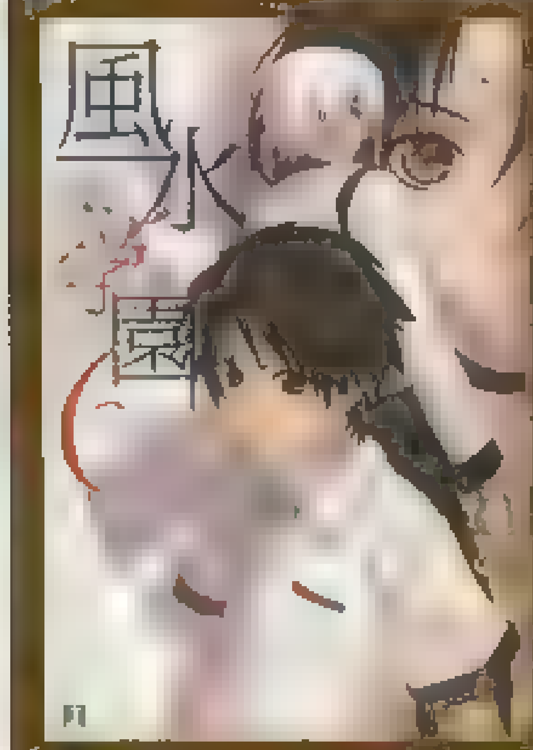
▲在精神世界中的女主人公们会以各种各样的姿态以及性格出现。

Glass Merck

相信大家都知道《工作室》系列最有趣的地方就是利用各种收集回来的材料调合成道具以及武器，然后利用这些调合成品推动剧情的发展吧。在本作中取代“调合”的就是另一种全新的系统“Glass Merck”，其实新系统的原理与调合大同小异，收集了材料并习得新道具的制作方法后，就能在指定地点制造武器或制作出实用的道具。但在制作的过程需要女主人公辅助，也就是说如果两者之间的关系不达到一定程度就不能调合出效果更加的道具或武器。另外，根据男女主人公的关系以及材料的质量也会改变最终成品的质量，从而影响效果。



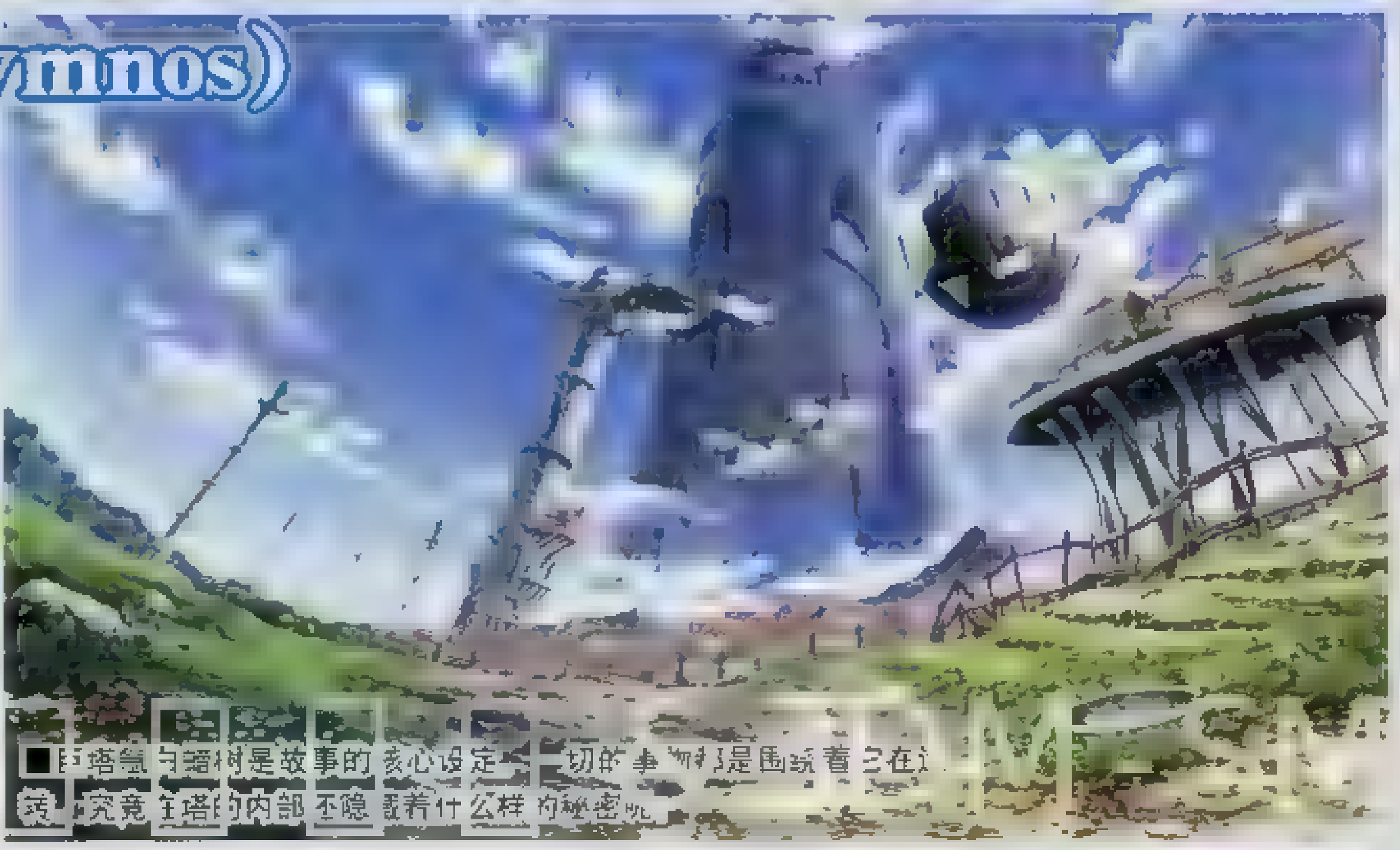
罡良 角色设计



本作的角色设定相信已经迷倒了不少玩家了吧。负责本作角色原画的是罡良，以一部漫画《风水学院》中的大量插画曾获得了不少读者的青睐。他的画风相当有个人风格，既有2D角色亮丽特色，也略带一些3D的效果，相信能让大多数玩家接受吧！

世界观3 圣歌（hymnos）

所谓圣歌就是指控制塔活动的诗歌。一般情况下它们都被封印在水晶中，但通过“圣歌代码”就能解开封印并发挥塔的力量。在游戏的世界中，这些圣歌会以诗歌的形式实现，包括了游戏的Opening和Ending在内，一共有12首歌曲。这些歌曲也分别由游戏中的4位女性角色所演唱，并在战斗中也能发挥出相当出色的效果。看来游戏中的音响效果绝对会成为一大卖点。



■由塔与诗树是故事的核心设定，一切的事物都是围绕着它在进展，究竟在塔的内部还隐藏着什么样的秘密呢

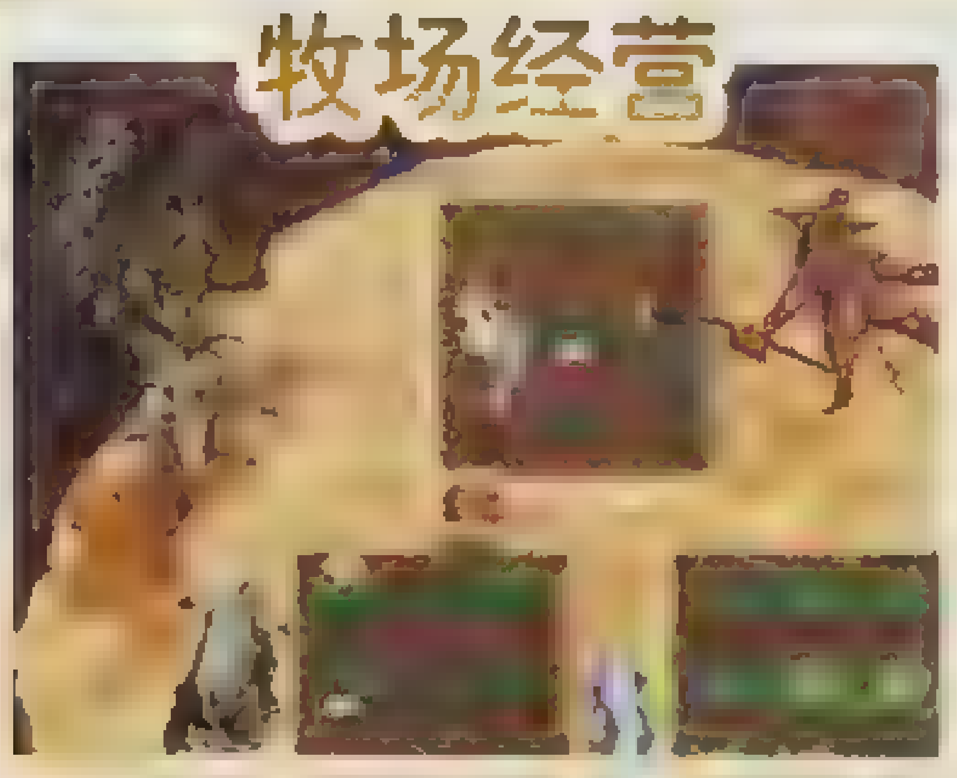
Rune Factory
ルーンファクトリー

新牧场物语 魔法工厂	Marvelous	SLG
NDS		

文 纱迦

家用机上著名的治愈系作品——“《牧场物语》系列”诞生于1996年，至今已推出了15款作品。在第140期上我们刚刚为大家介绍了PSP上的新作《新牧场物语 无瑕人生》，现在又来了一个NDS版的《新牧场物语 魔法工厂》。两款作品同样冠以“新”字，是因为其玩法与之前的作品有极大区别。PSP版的特色在于画面好、冒险成分多，那么NDS版的特色何在呢？下面就让我们来看看吧！

牧场经营



▲战斗是以即时方式来进行的。掌握高等级的技能之后，会令战斗往有利方向发展。而制作出好的装备后更是轻松加愉快！

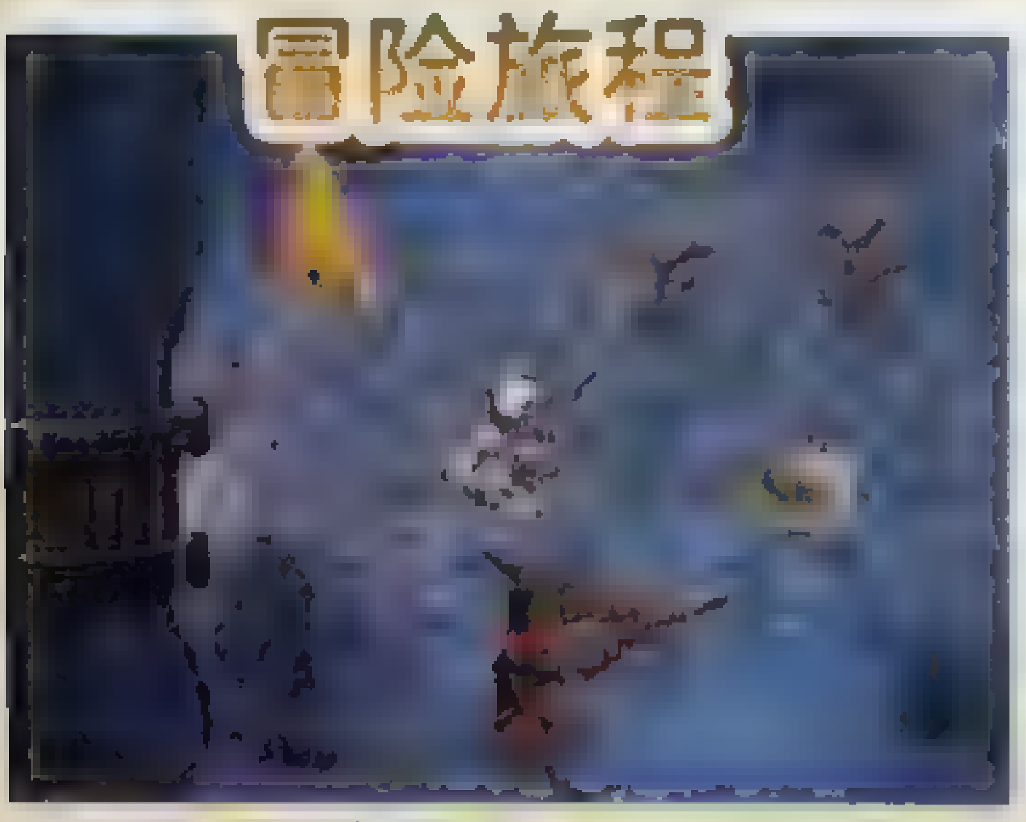
既然是“牧场物语”，那么自然少不了牧场经营。从目前来看似乎本作的牧场经营和之前的作品差不多，依然是在九宫格形状的土地上播种各种农作物。但在你辛勤耕耘的时候，会有魔物前来骚扰！这就是与之前作品的不同之处了。与魔物战斗时比较像A·RPG，玩家可以使用魔法来攻击，而发动魔法时会使用到触摸屏。如果将魔物击败的话，可以将其收为助手，这样经营起来就方便多了。

自宅改造

自己的家是最温馨的。在自己的家里不但可以通过睡觉来恢复体力，还可以查看各种情报。玩家可以往自己的家里添置各种家具，也可以自行摆放家具的位置。利用NDS的网络功能，可以与亲朋好友进行各种交流，比如打听情报、交换商品等。此外还可以举行拍卖会，把自己不想要的东西卖给其他人。不过如果你黑到连朋友都要宰上一刀的话，当心游戏玩不了、朋友做不成哦！

▲用以往的视角来看的话，本作的家还真大啊。不过为什么自己的家里会有一位大叔出没呢？（谜……）

冒险旅程



▲玩GBA版拿到贤者农具时就想，这么牛X的东西 要是有上十个魔物来捣乱多爽。没想到在本作中还真成为了现实。

本作同样强调冒险成分。在这款游戏中，有大量冒险场景等着玩家，比如被黑暗笼罩着的洞窟、严禁闲人进出的神殿等等。种个地都有魔物骚扰，在这些地方就更不用说了。打败魔物后可以将其捕捉，多与被捉的魔物交流就可以提升好感。此外在冒险的过程中可以取得各种各样的素材，利用这些素材可以制作道具或家具。总之本作的冒险要素是相当丰富的！

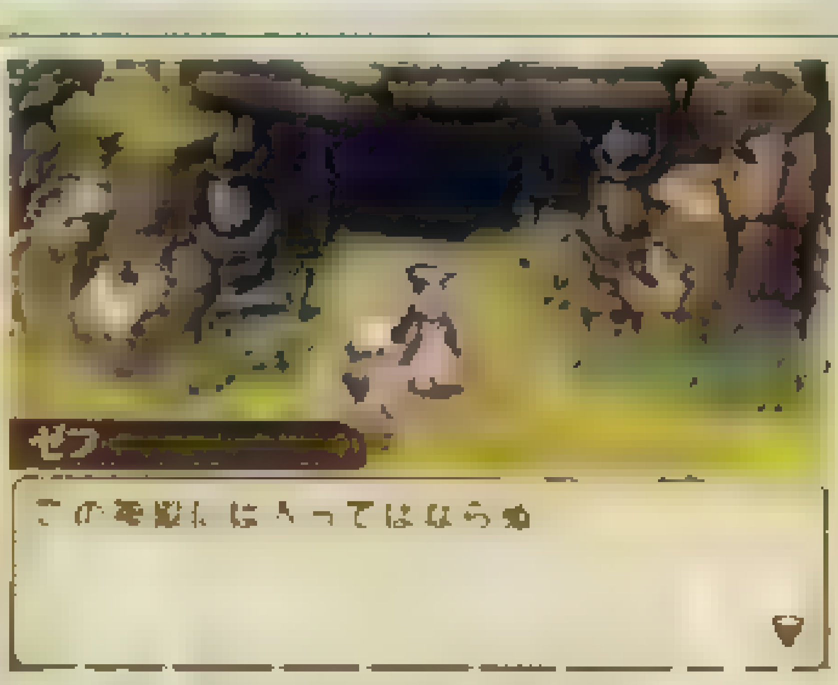
本作的故事将分为主线剧情和支线剧情。主线剧情中会发生战斗，而支线剧情主要是人与人之间的交流。本作的故事非常宏大，远胜之前的历代作品，玩家可以体验到魔物复活、帝国军入侵等奇幻剧情。

丧失记忆的主角

这位少年就是本作的主人公。当初他昏倒在村外，后来被村民救醒，但就此丧失了记忆。他能够使用名为“大地代码”的魔法，现在正在利用租来的土地经营牧场。

住在村外的少女

独自住在村外的16岁少女。看上去非常冷静，其实经常闹笑话。不知为何她一人独居在村外，少与村民来往，而主人公目前使用的土地就是向她租借的。



▲这里是传说中潜伏着地龙的迷宫。地龙拥有毁灭世界的力量，主人公要靠经营牧场来拯救世界了。

人与人之间的交流是“《牧场物语》系列”必不可少的。在本作中，与村民的交流属于支线剧情，可以不去触发。但与每位村民的友好度提升之后，都会出现一些特定事件，像提升全员友好度的祭典事件以及与女孩子的约会事件可是绝对不能错过的！

NEVERLAND COMPANY

这款游戏是由M[illegible]发行，NEVERLAND COMPANY开发的。NEVERLAND COMPANY是一个专门制作RPG的小公司，该公司早年曾制作过SFC上的名作《四狂神战记》，后来还开发过《罗德岛战记 邪神降临》(DC)等知名作品。该公司最近的作品是GBA上的《开拓者物语》，获得了较高的反响。

由这样一家公司来制作《新牧场物语》，看来定然是要将RPG精髓贯彻到游戏中去了。

©2006 Marvelous Interactive Inc

DIRGE of CERBERUS FINAL FANTASY VII

地狱犬的挽歌 －最终幻想VII－ Square Enix A·RPG

PS2 DIRGE of CERBERUS FINAL FANTASY VII 预定2005年冬

随着《最终幻想VII》系列计划如火如荼地进行，《地狱犬的挽歌－最终幻想VII－》(以下简称《FFVII DC》)也进入了最后的冲刺阶段。作为《FFVII》后传性质的作品，游戏在继承了《FFVII》的世界观的基础上还加入了一些流行的元素在里面。不论是角色们那前卫华丽的服装设计还是请来著名歌手Gackt为其献声，都不难看出制作人野村哲也这位走在时代潮流先端的游戏制作人那天马行空的思想。可以说《FFVII DC》不仅仅是一个游戏的衍生，我们可以将它看成是新一波的《FF》攻势的开始。

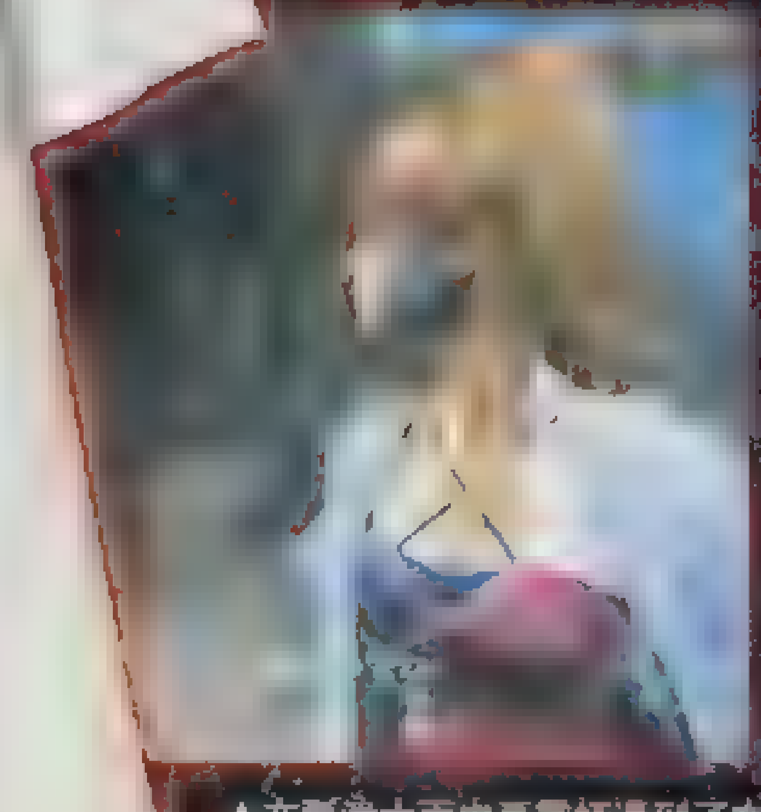
文 邪魔天使

夏露娅·鲁伊 单手的天才科学家

Shalua Rui

所属WRO(世界再生组织)技术部的科学家，在技术部中有着天才的称号，虽然现在已经不在第一线进行战斗，但她过去曾是一名在前线作战的战士，由于在战斗中失去了左手以及部分内脏，现在她退居二线进行科技的开发。在加入WRO之前，她就与神罗公司进行过斗争，她那一直闭着的左眼就是过去战斗时留下的伤痕。

▲失去了手臂与左眼，但夏露娅还是执着地继续战斗着，到底有什么样的理由支撑她？而她寻找的那个东西到底又是什么呢？



▲在瓢泼大雨中夏露娅遇到了文森特，一开始她用枪指着文森特，在确认了文森特的身分后她告诉文森特她正在找一件东西然后就离开了。

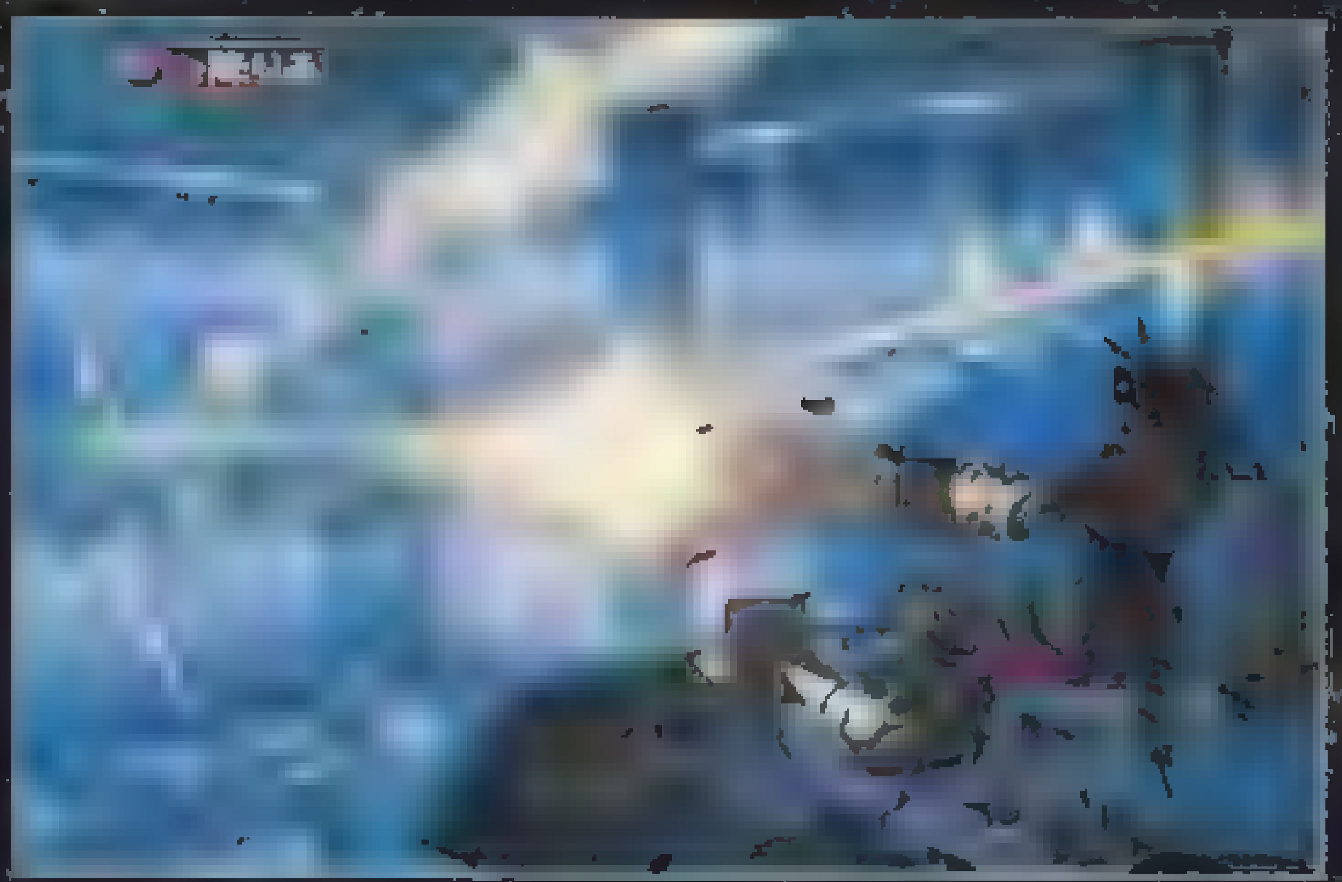
▲夏露娅所说的"露克西娅博士论文的一部分"难道就是她在寻找的东西？

KEY WORD 露克西娅

萨菲罗斯的母亲，也是文森特直到现在都非常深爱的 名女性科学家。由于杰诺瓦计划，露克西娅执行了将杰诺瓦细胞植入胎儿的试验，而文森特至今也为自己没能阻止这 试验而深深自责，并背负了强烈的负罪感。由于她在《FFVII》中登场过，所以在本作中再次登场的可能性非常高。

可以利用敌人的武器！

在之前我们介绍的情报中我们知道文森特可以使用手枪、散弹枪和来福枪三种枪械武器，但除了这三种基本武器外通过特定的方法文森特还能使用敌人的武器，比如使用敌方设施内的机枪发射台。虽然发射台的位置是固定的，但由于弹药无限所以可以节约手上的子弹，而且机枪发射台的威力也很大，能起到很好的歼敌作用。



◀坐在机枪发射台上扫射有一种爽快感，看着敌人一个个倒在自己面前有种发泄的感觉。

▼文森特帅气地坐上了一台机枪发射台，不过发射台敌人也是会用的，所以有时要先干掉发射台上的人才能坐上去。

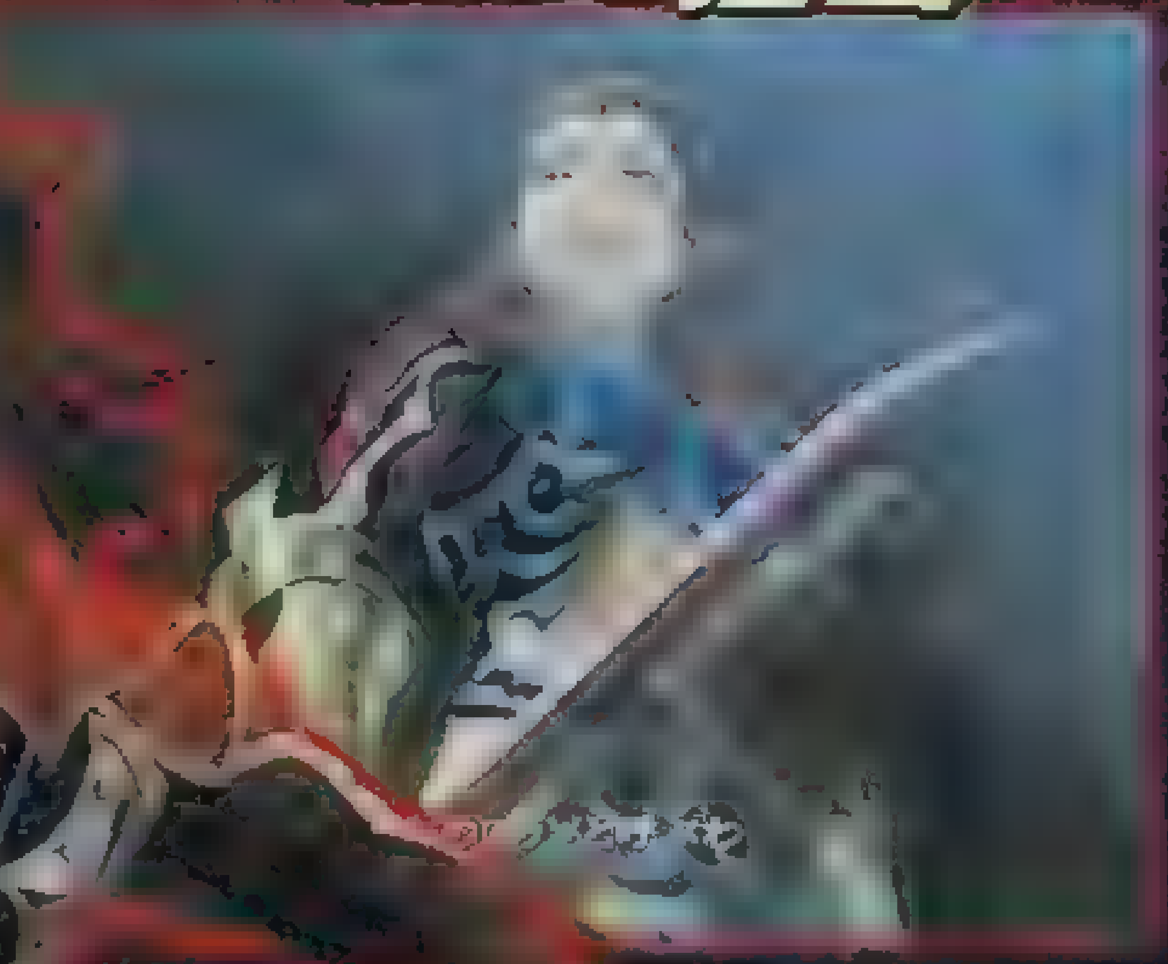
▲突然出现的猎犬群，对付这种速度快、攻击力高的敌人有些危险，这时就可以用机枪发射台进行扫射，在它们近身之前就可以干掉它们。

拥有压倒性攻击力的变身

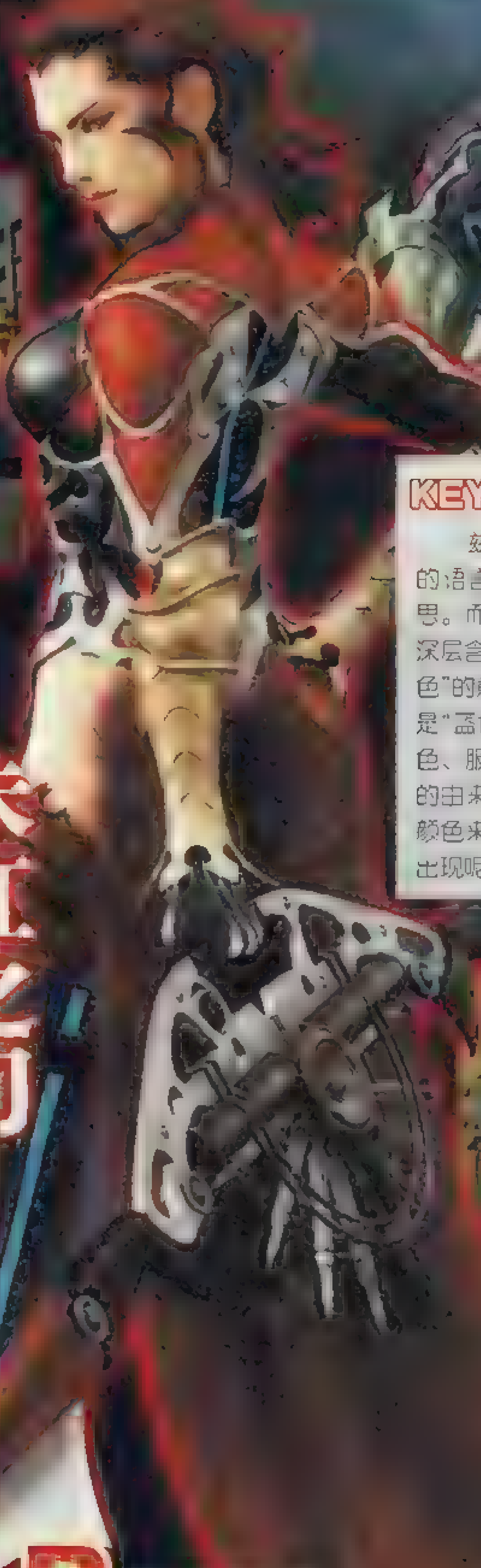
神罗公司的科学家宝条不仅夺走了文森特最爱的女人，还将他变成了一个拥有不死之身的怪物，但正因为有了这样的身体，文森特才得到了强大的力量。在变身为巨兽之后，文森特将不能使用枪械等武器，但可以用疾风般的速度、强大的攻击以及火焰攻击作为最强的武器进行反击。变身后 会逐渐减少，当减为0时就恢复为正常的形态。作为扭转战局的王牌，发动变身的时机是关键。

©1997,2004,2005 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA
3DM-SMV
www.plumbook.cn

Galian Beast
银发之巨兽

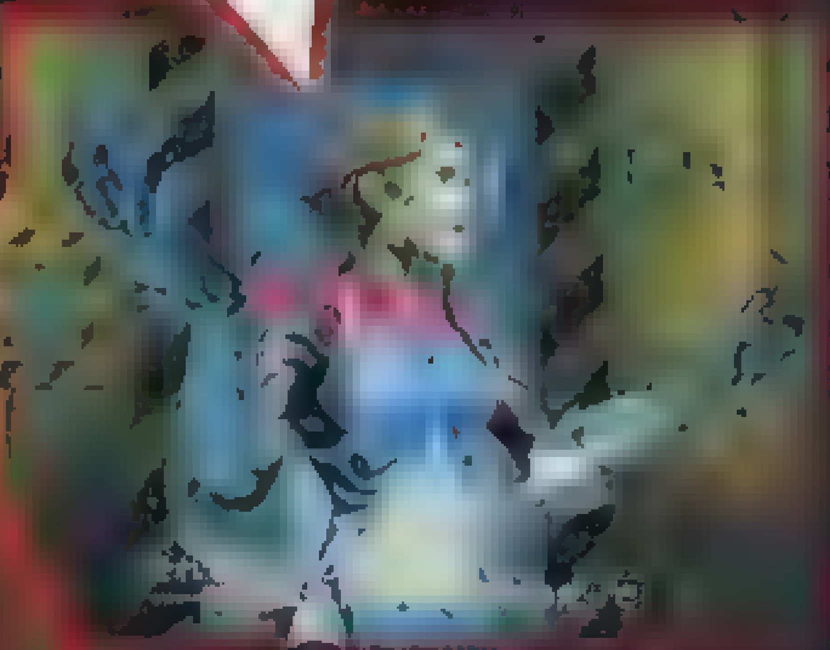


朱红之刃



KEY WORD 兹维艾特

兹维艾特是表示DG士兵精英级别的语言，在俄语中它有"颜色"的意思。而这些精英士兵的名字也有着其深层含义，"罗索"在意大利语中是"红色"的意思，而"阿斯尔"在西班牙语中是"蓝色"的意思，看这两个人物的发色、服装的颜色就可以看出他们名字的由来。既然兹维艾特的成员名字以颜色来取的，那么会不会有新的角色出现呢？我们拭目以待。



▲罗索很轻松地说出了她的目的就是抹杀全人类，有这样一个残酷梦想的女人真是太可怕了。

PLAYBACK | FINAL FANTASY Ⅶ

▲变身后HP和MP都会全恢复，这是文森特变身的一大魅力，但无法自己操作的确是让人有些遗憾。

文森特变身醒目！

我们知道在《FFⅦ》中文特的Limit技是变身，变身后操作不能，自动攻击敌人。当然，在《FFⅦ DC》中变身后肯定是可以自己操纵的。另外，《FFⅦ》里文森特的变身会随着成长而增加形态，最终可以变4种形态，现在我们知道的形态是第一种形态"巨兽"，不知道在本作中其他三种形态是否登场，笔者认为为了忠实于原作和体现游戏的多样性应该会加入其他三种形态的。

Level 1 巨兽

《FFⅦ DC》中也[illegible]……HP高、速度慢、[illegible]和魅力。

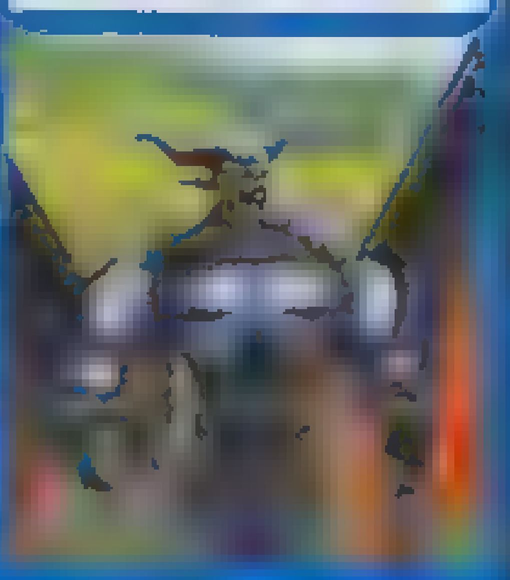
Level 2 死亡巨像兵

巨像兵形态的第[illegible]……全体放电攻击。[illegible]美感了……

Level 3 地狱面具男

[illegible]狂人一样，作为文森特变身的第三形态，其防御力和回避率有所上升，电锯可进行连续攻击，还能使用全体异常状态攻击。

Level 4 混沌



[illegible]……形态。

Rosso 罗索

头发、服装以及瞳孔的颜色都是红色，与阿斯尔一样是DG士兵精英级别的成员，[illegible]

▶罗索因为自己那扭曲的欲望而加入了兹维艾特，不知为什么总觉得她是一个悲剧性的角色。

在那冷酷的瞳孔之下
到底隐藏了什么样的感情？

www.plumbook.cn

星际争霸：幽灵 Blizzard Swingin' Ape ACT
多机种 Starcraft: Ghost 预定2006年第二季度

文 星夜

暴雪是一家只做3A级百万大作的公司，为了不至于辱没其金字招牌，暴雪对于游戏品质的苛刻要求已经到了“令人发指”的地步。暴雪是从家用机起家而于PC游戏业走红的，作为再次进军家用机市场的第一部作品，《星际争霸：幽灵》开发时间已经超过3年，其间更换了多家游戏制作室，如今交由暴雪新收购的Swingin' Ape制作室接手开发工作。此外，考虑到NGC在欧美的颓势以及其网络游戏功能不足，暴雪最近决定放弃NGC版。目前PS2和Xbox版的《星际争霸：幽灵》正在顺利开发中，从暴雪嘉年华会公布的成果来看，本作已经有相当高的完成度了。

关于“幽灵”

即时战略版《星际争霸》原作中存在3大势力：人族、虫族和神族，“幽灵”是人族的一个侦察单位，可以使用各种高科技设备潜入敌军基地。本作女主角诺娃是一位自小就接受了间谍训练的“幽灵”，与多数战术谍报游戏一样，诺娃可以使用多种道具装备。她可以利用扫描装置将周围环境的影像传输到指挥中心，经过识别得知目标的特性和弱点。卫星扫描系统可以发现周围的隐形兵种。诺娃最重要的设备则是隐身装备，这使她可以在重兵把守的敌军基地内自由穿行。此外诺娃还可以召唤火力支援，要求附近的科技船和巡洋舰发射猛烈炮击，甚至发动核弹攻击。

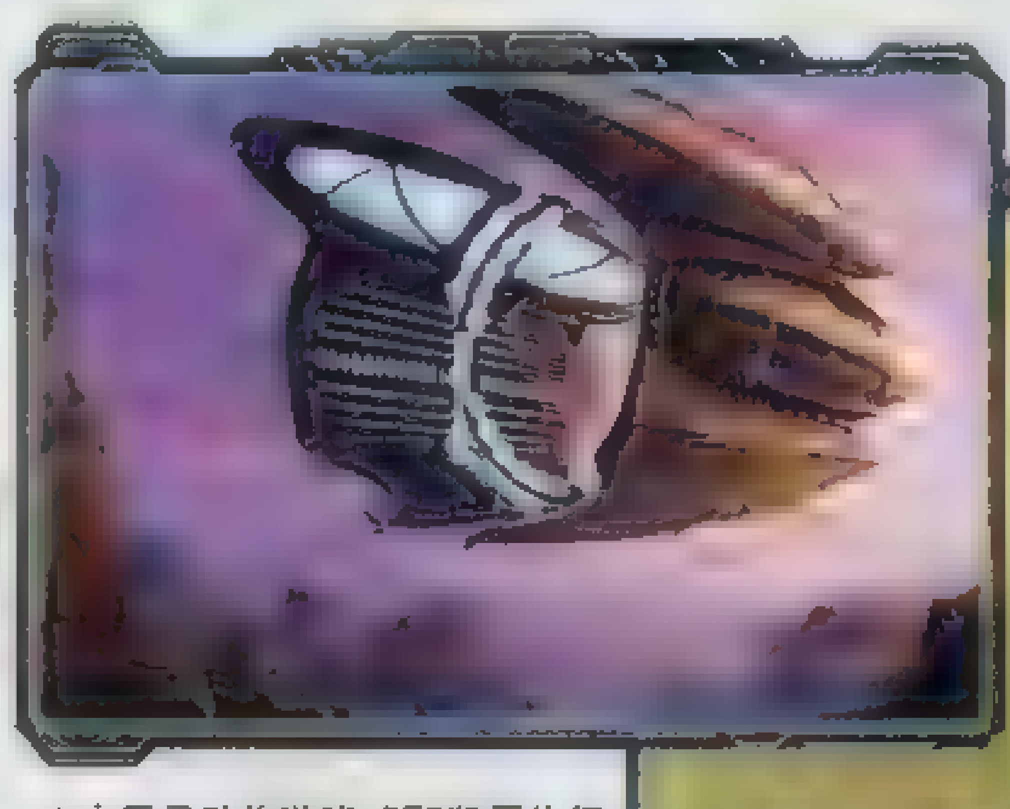
▲这个姿势怎么这么眼熟？难道是《黑客帝国》……

▶载具也在本作中具有重要用途，诺娃可以驾驶人族的各种经典载具，例如攻城坦克。

再现母巢之战

《星际争霸》及其资料片的累计销量超过900万套，为了让更多的玩家感受这个顶尖系列的风采，暴雪在更换制作室后几乎将整个游戏推翻重来。暴雪方面表示，虽然目前的计划是在2006年第二季度上市，不过如果届时游戏还是无法达到他们的高标准，可能仍会继续延期。好在从暴雪嘉年华会公布的成果来看，该作目前的品质已经相当出色。

本作故事发生在原作的“母巢之战”后期，Arcturus Mengsk自封为人族之帝，而虫族的首脑已经被消灭，Sarah Kerrigan成了虫族的女王。《幽灵》的故事与原作中的诸多事件处于同一个时间段，游戏一开始，诺娃是人族的军官，效力于Jackson Hauler上校和他的幽灵小队。本作将会穿插高质量的CG动画表现剧情。暴雪的动画部门有着业内的顶级实力，而据制作人所述，本作的CG动画是该部门目前为止最出色的工作成果。每个任务开始都有简介，就像即时战略版原作一样。而在任务之中或者完成任务后也会有精美动画。



▲由于是动作游戏，RTS版原作很多无法感受到的剧情，围都会在本作中以电影化的形式呈现！

▼“母巢之战”还有什么不为人知的故事等待玩家？

©2005 Blizzard Entertainment. All rights reserved

神出鬼没女间谍

▲除了普通的第三人称视点外，本作也可以采用第一人称视点更精确地朝敌人射击。

在游戏中，诺娃一般情况下是装备着C 10步枪。该武器可以给对手造成重大损伤，并且可以远距离狙击。诺娃的动作非常优美流畅，人物移动为类比摇杆、武器开火为R键、躲避为L键，十字方向键则是各种超能力，而右方的几个功能键则是切换武器模式、跳跃、前后关联动作等。想要沿着绳索下滑，只要朝着绳索的一端跳跃，诺娃就会自动将其抓紧。若是想要跳到管子上，只要朝着管子跳跃，诺娃就会将其抓住，这时会出现一个动作菜单显示可以进行的动作，例如爬到管子上并在其上行走，或者双手抓住水管悬吊向前。

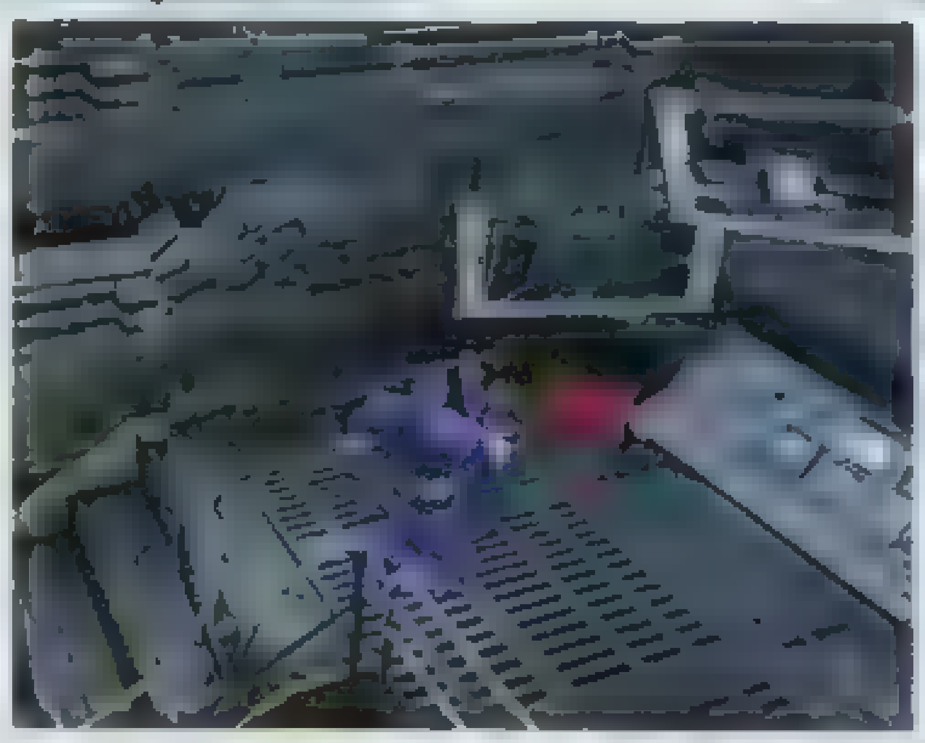
若是诺娃神不知鬼不觉地走到敌人身后，就有机会悄无声息地将其解决。执行暗杀动作时会有一个滑动槽出现，只有抓准时机按键才可以顺利实施暗杀动作。

▲出其不意地从身后解决敌人是最有效的战斗方式。

▲抓住绳索从高处滑落，这个动作在本作中极为常用

喋诺五年特工娇娃重出江湖！

超能力幽灵



▲对于间谍来说，没有什么能力比隐身更为实用的了

除了基本的间谍动作外，诺娃也有身为“幽灵”的特殊本领，例如隐身，不过这种能力是需要消耗超能力的。虽然隐身能力可以使其暂时消失于敌人的视线中，不过并不是彻底消失。诺娃发出的任何动静都可能惊动周围的敌人，并且还要注意超能力侦测设备，因为这些设备会让诺娃现出原型。

超级视觉能力也是需要经常用到的。在夜视状态下行动时，画面中只会出现可以互动的物体，其余物体会呈现灰蓝色。并且在这种状态下可以看到敌人的视野范围、脚印以及弱点，抓住弱点攻击往往可以一击必杀。

诺娃的另外一个超能力就是速度。这实际上就是弹道时间，让诺娃在远远快于对手的状态下行动。还有一些特殊能力是无需消耗超能力的。电池脉冲(EMP)能力可以让保安装置暂时失效。将激光束锁定特定目标，并完成了一个定时心跳检将其最终锁定，这样就可以召唤附近的火力支援。这时候会看到天空射下一道巨大的绿色光束，将敌人悉数吹飞。

多人模式

▲在本作的多人模式中，《星际争霸》各经典单位将会悉数登场。

多人模式是《星际争霸：幽灵》的一个重要部分，本作可支持8人游戏。目前公开的有全面冲突和入侵模式两种。在多人模式中可以找到更明显的《星际争霸》的痕迹，玩家有多种职业和载具可以选用，并且这些单位无论是造型特性还是能力数值都与原作相同。例如步兵的战斗力有限，不过可以搭建炮台，不仅可以用来防卫己方阵营，也可以在敌基地搭炮台作为强有力的攻击装置，玩过RTS版原作的玩家相信对于这种战术都有深刻印象吧！

在入侵模式中还可以选择虫族。与人族一样，虫族也有4种单位可用。该模式的主要目的是占领据点并守住一定时间。占领据点以及杀敌都会获得升级值，有了一定的升级值后可以进行单位升级。在该模式中战死可以消耗一定的升级值换为另外一种单位重生。

机动武斗传G高达

神高达

明镜止水

◀神高达进入了明镜止水的超级模式中，按照原着，此时多蒙应该可以使用爆热神之指以及石破天惊拳等多种必杀技了。

众所周知，神高达最擅长的是格斗战，因此在游戏中神高达将如何表现出其强大的格斗能力，相信是大家最为关注的。从目前公开的图片来看，神高达确实主要以接近战为主，除了使用各种必杀技外，也可以使用光剑斩击对手。在满足一定条件后，还可以发动明镜止水模式，进一步提升战斗力。不过，在对付那些擅长远距离战的角色时，也许就会吃不少苦头呢。

▲随着"我的手在火红地燃烧着！"这句经典台词，多蒙开始发动必杀技爆热神之指，红心之王的图案也随即在他的手背上出现。

新日本的代表　　多蒙　卡修的专用机动斗士(M　)，在原著中，卡修原先的坐机闪光高达在与他师傅东方不败的大战中损坏严重，于是在大战之末多蒙便换乘了这台神高达，并靠它取得了战斗的胜利。

王牌机师演出大强化！

在前作中，除了各作品固定的辅助通信员外，玩家们基本上在战斗中看不到任何驾驶员的面部影像。而据说在本作中，当机师们发动一些特殊攻击时，画面中就会出现这些机师的超魄力特写，在这些特写中，也有许多似乎只出现在"合体攻击"中的哦！此外，不同的机体在出击时，还会有各自独特的出击动作和画面！

▲G高达站在阿尔比翁战舰上的出击画面，实在令人热血沸腾！

第2报

分身杀法·神之影！

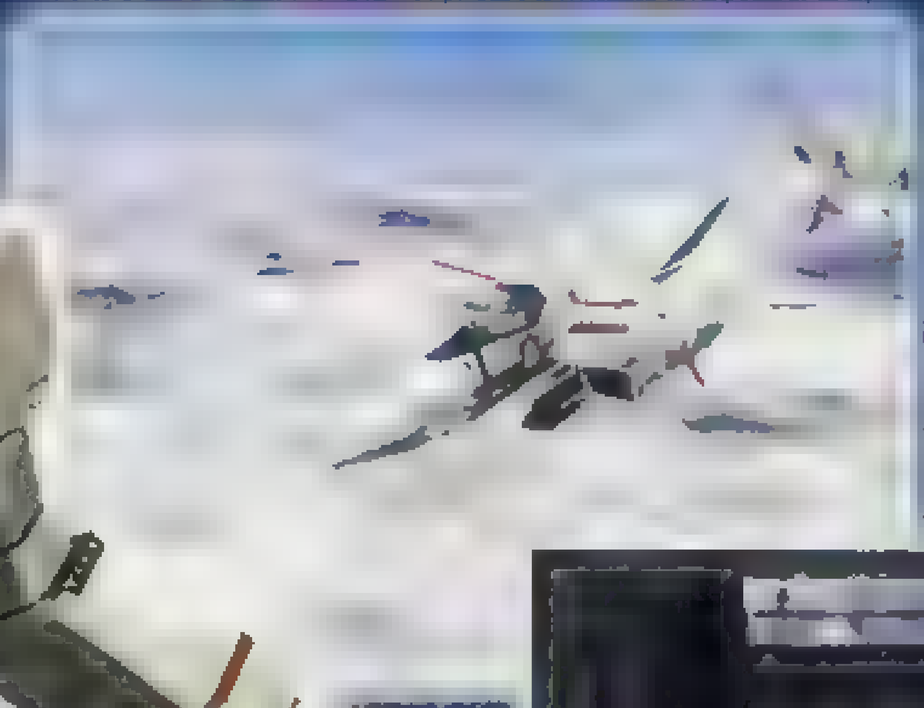
▲在进行回避行动时，还可以像原著那样发动分身来躲避攻击！说起来，在"《机战》系列"中多蒙也有这一招呢。

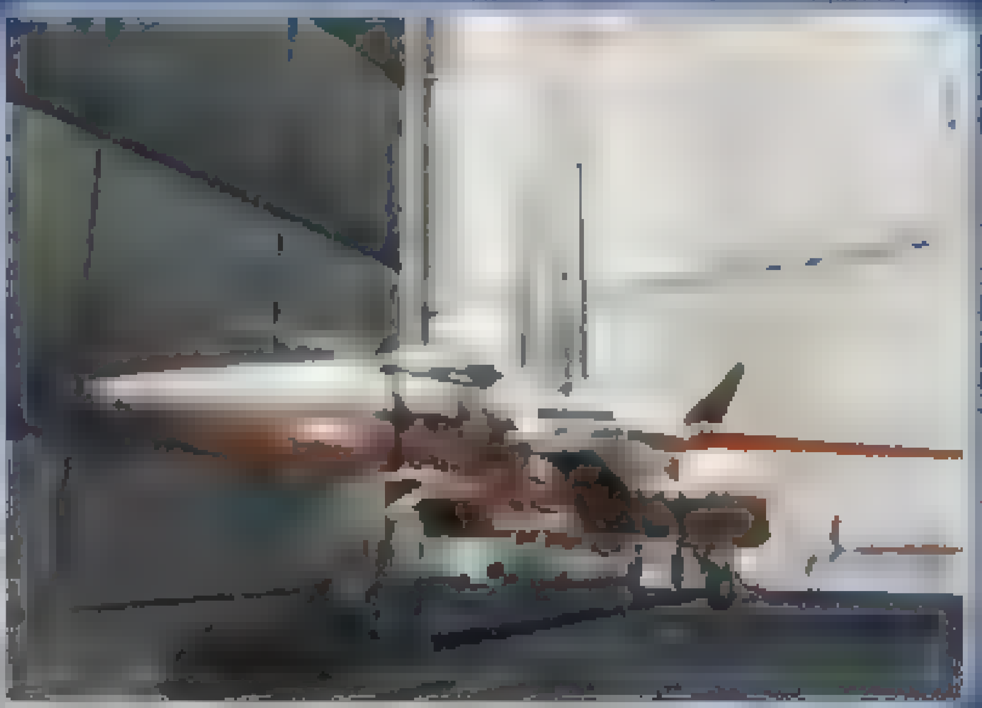
文 沙罗

王牌机师A.C.E. 异世纪传说2	Banpresto/FromSoftware	ACT
PS2	A.C.E. Another Century's Episode 2　2006年春	日版

超时空要塞MACROSS

VF-1J 瓦尔基里





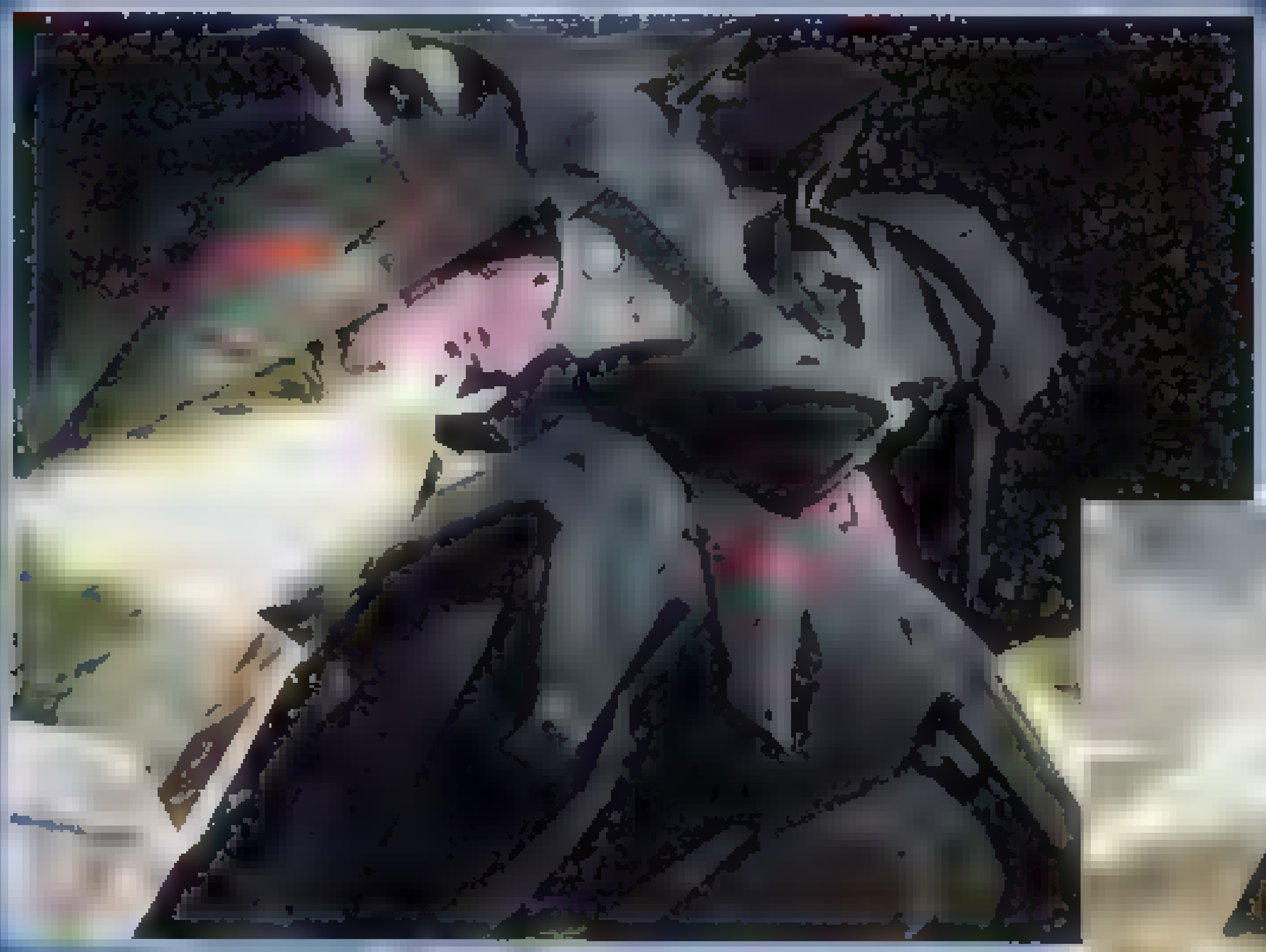
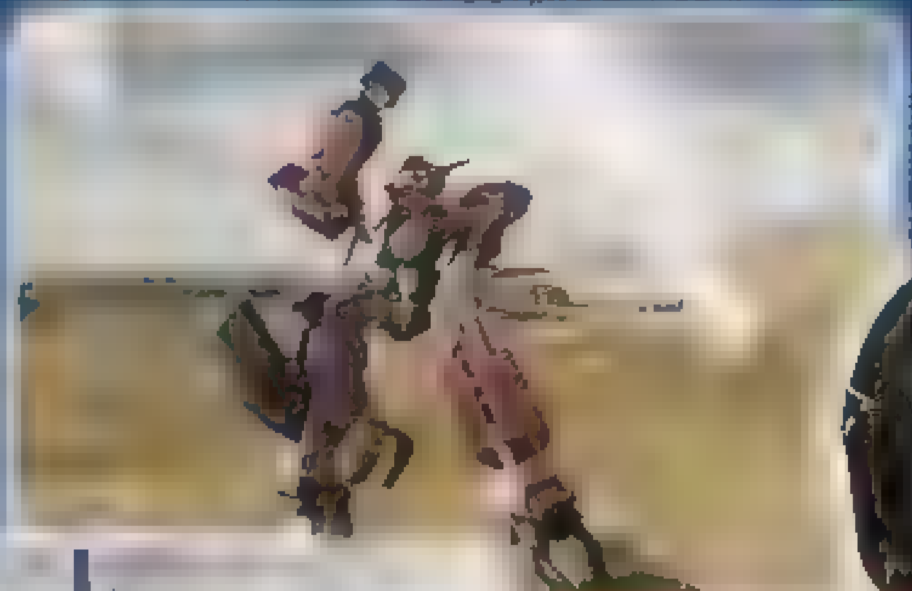
地球统合军应用异星人的超科技技术开发的可变式战斗机。在实战中能够根据战况的需要分别变成3种不同的形态。无论空战能力还是陆战能力均属一流。这次公布的，是1v版主角一条辉的座机。

▲◀瓦尔基里的战斗机形态采用了……的设计造型，非常漂亮，这也是瓦尔基里平时的基本形态。

……ナデシコ製作委員会 ©創通エージェンシー・サンライズ [illegible] ©2006 FromSoftware, Inc. ©BANPRESTO 2006

□□&3DM-SMV
www.plumbook.cn

剧场版机动战舰抚子 黑暗王子

在本作第一次公布时，沙罗曾感叹新作中不会再看到黑百合的身影了，谁知官方又　不管如何，拥有一流运动性和玻色子跳跃移动能力（全靠主角）的黑百合，其实力绝对是非常强劲的，令人无比期待！

▲在激战中，黑百合卸掉了外表装甲，变成了普通的夏日花。解除装甲后的夏日花，动作会比黑百合更加敏捷。

黑百合

以主角天河明人的夏日花专用机为基础，外表安装一层黑色的装甲后的形态。黑百合不仅战斗力远超夏日花，更能够变形成高机动型，在本作中甚至还能够像原著那样，在战斗中解除外表的追加装甲了

在135期杂志上，我们首次向大家报道了这款由Banpresto、FromSoftware两大公司共同制作的“机战”ACT游戏——《王牌机师A.C.E.异世纪传说2》。关于当时所介绍的新作登场作品的一览表，相信大家应该还有所印象。令人意外的是，官方不久前又突然宣布，除了上次公布的原著作品外，又将有几部作品登陆本作！这实在是一件令人喜出望外的事情。

▲▶高机动型黑百合。在前作中黑百合的攻击手段实在过少，这多少限制了它强大的实力。不知在本作中它是否有LEVEL UP的可能。

已知登场作品一览

★机动战士高达0083 星屑的回忆	圣战士丹拜因
★机动战舰抚子	重战机艾尔盖姆
剧场版机动战舰抚子 黑暗王子 NEW	苍之流星SPT雷兹纳
★机动武斗传G高达 NEW	机甲战记 龙骑
★新机动战记高达W 无尽的华尔兹	机动战士高达 逆袭的夏亚
★超时空要塞MACROSS	Brain Powered
★超时空要塞MACROSS 可曾记得爱	

注：★是本作新加入作品，NEW是本期公布的作品。

原作BGM不再混音

在前作中，所有在原著中出现的音乐全部经过了混音等重新编制，这种做法在玩家群中也褒贬不一。不过官方表示，在本作中，所有的原著BGM将不再混音，全部以原声演绎，这下重视音乐的玩家们玩[illegible]了。

▼根据设定，雷兹纳－MKⅡ还可以变形为战斗机形态，在该形态下移动速度和冲击力也会相对加强。

苍之流星SPT雷兹纳

强化型雷兹纳

原作未登场机体 雷兹纳－MKⅡ参战确认！

代替在激战中严重损毁的雷兹纳的后继机。驾驶员是原著的主角飞鸟英二。从外观上来看，强化型虽然与原来的雷兹纳没什么太大区别，但事实上全身各处都增加了部件，机动性也得到了强化。

www.plumbook.cn

栏目主持：猫太 >>>

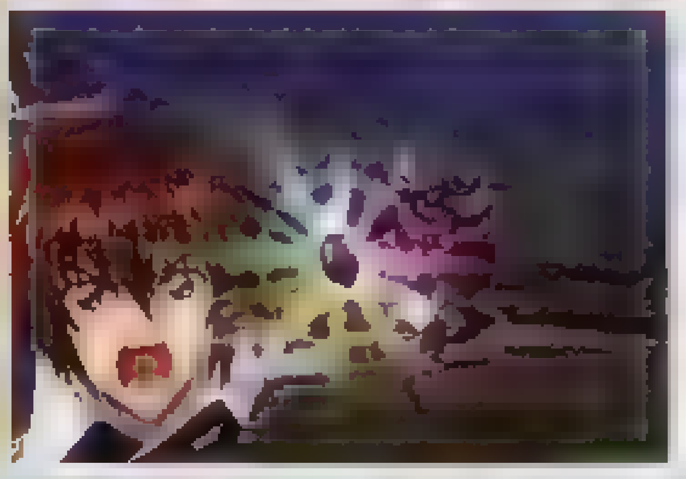
日本游戏周间销量排行榜

★2005年11月14日～11月20日

1位 机动战士高达SEED 联合VS.扎夫特 PS2
机动战士ガンダムSEED 連合vs.Z.A.F.T.

■Bandai■2005年11月17日发售■ACT■6800日元■上周排位：—

本周 298364套



《机动战士高达SEED》的魅力果然让其的所有周边商品都受影响，不仅在街机上受到玩家的欢迎，移植至家用机上一样能夺取当周第一位，实在佩服。

累计：298364套

2位 口袋妖怪 不可思议的迷宫 青之救助队 NDS
ポケモン不思議のダンジョン 青の救助隊

■Nintendo■2005年11月17日发售■RPG■4800日元■上周排位：—

本周 123556套 累计：123556套

3位 口袋妖怪 不可思议的迷宫 赤之救助队 GBA
ポケモン不思議のダンジョン 赤の救助隊

■Nintendo■2005年11月17日发售■RPG■4800日元■上周排位：—

本周 112898套 累计：112898套

排名	游戏	资料	销量	机种
4	J联盟 胜利十一人9 亚洲冠军杯 Jリーグ ウイニングイレブン9 アジアチャンピオンシップ	■Konami■2005年11月17日发售 ■SPG■6800日元■上周排位：—	◆本周 4万2910套 ◆累计 4万2910套	PS2
5	谁都能玩的桌面游戏大全 だれでもアソビ大全	■Nintendo■2005年11月3日发售 ■TAB■3800日元■上周排位：2	◆本周 3万4832套 ◆累计 13万981套	NDS
6	马里奥聚会7 マリオパーティ7	■Nintendo■2005年11月10日发售 ■TAB■5800日元■上周排位：1	◆本周 2万9622套 ◆累计 11万3596套	NGC
7	东北大学川岛隆太教授监修 DS训练 東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太教授監修 脳を鍛える大人のDSトレーニング	■Nintendo■2005年5月19日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：6	◆本周 2万3793套 ◆累计 约70万套	NDS
8	灵活脑筋大教室 やわらかあたま塾	■Nintendo■2005年6月30日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：8	◆本周 1万6839套 ◆累计 约60万套	NDS
9	忍道 戒 忍道 戒	■Spika■2005年11月10日发售 ■ACT■6800日元■上周排位：2	◆本周 1万6635套 ◆累计 6万5395套	PS2
10	大都技研公式柏青哥战略 押忍！番长 大都技研公式パチスロシミュレーター 押忍！番長	■大都技研■2005年11月2日发售 ■TAB■4280日元■上周排位：4	◆本周 1万6524套 ◆累计 14万1732套	PS2

★2005年11月7日～11月13日

1位 马里奥聚会7 NGC
マリオパーティ7

■Nintendo■2005年11月10日发售■TAB■5800日元■上周排位：—

本周 83974套

任天堂的看家TAB作品《马里奥派对》新作气势如虹，毕竟在休闲的时候，与其他朋友一起坐下来，为游戏的各种迷你游戏而高呼的确是很难忘的时刻啊！

累计：83974套

2位 忍道 戒 PS2
忍道 戒

■Spike■2005年11月10日发售■ACT■6800日元■上周排位：2

本周 48760套 累计：48760套

3位 谁都能玩的桌面游戏大全 NDS
だれでもアソビ大全

■Nintendo■2005年11月3日发售■TAB■3800日元■上周排位：2

本周 37773套 累计：96149套

排名	游戏	资料	销量	机种
4	大都技研公式柏青哥战略 押忍！番长 大都技研公式パチスロシミュレーター 押忍！番長	■大都技研■2005年11月2日发售 ■TAB■4280日元■上周排位：1	◆本周 2万9112套 ◆累计 12万5208套	PS2
5	NBA Live 2006 NBA ライブ 06	■EA■2005年11月10日发售 ■SPG■6800日元■上周排位：—	◆本周 2万883套 ◆累计 2万883套	PS2
6	东北大学川岛隆太教授监修 DS训练 東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太教授監修 脳を鍛える大人のDSトレーニング	■Nintendo■2005年5月19日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：5	◆本周 1万9335套 ◆累计 约70万套	NDS
7	鸡蛋仔的小小小卖店 たまごっちのプチプチおみせっち	■Nintendo■2005年9月15日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：6	◆本周 1万8483套 ◆累计 37万5594套	NDS
8	灵活脑筋大教室 やわらかあたま塾	■Nintendo■2005年6月30日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：7	◆本周 1万6483套 ◆累计 约60万套	NDS
9	东北大学川岛隆太教授监修 脑力训练P	■SEGA■2005年10月20日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：6	◆本周 1万4552套 ◆累计 约6万	PSP
10	绝对镇压：复仇之拳 ビートダウン	■Capcom■2005年11月2日发售 ■ACT■5800日元■上周排位：3	◆本周 1万3572套 ◆累计 5万2282套	PS2

日本硬件销量榜

名次	机种	总销量	11月14日～20日	11月7日～13日
1	NDS	234万5013台	6万5341台	4万8342台
2	PS2	170万4179台	2万1102台	1万9277台
3	PSP	83万9035台	5万8898台	3万1078台
4	GBA SP	71万9242台	6822台	6143台
5	GBA	62万6568台	249台	227台
6	GBM	34万6330台	9140台	9151台
7	NGC	21万2072台	5661台	4368台
8	Xbox	1万1865台	141台	119台

《忍道 戒》

《绝对镇压：复仇之拳》

TOP20

GAMES >>>

★统计日期至
2005年11月29日

中国期待游戏榜

1	最终幻想XII	Square Enix RPG	预定2006年3月16日	PS2
2	王国之心2	Square Enix A・RPG	预定2005年12月22日	PS2
3	大神	Capcom ACT	预定2006年春发售	PS2
4	新鬼武者 幻梦之晓	Capcom ACT	预定2006年1月26日	PS2
5	梦幻之星 宇宙	SEGA RPG	预定2006年2月16日	PS2
6	潜龙谍影3 生存	Konami ACT	预定2005年12月22日	PS2
7	生化危机5	Capcom AVG	发售日未定	PS3
8	银河游侠	SCEI RPG	预定2005年12月8日	PS2
9	波斯王子3 王者无双	Ubisoft ACT	美版预定2005年11月30日	PS2
10	深渊传说	Namco RPG	预定2005年12月15日	PS2
11	塞尔达传说 舍光公主	Nintendo A・RPG	预定2006年发售	NGC
12	地狱犬的挽歌 最终幻想VII	Square Enix A・RPG	预定2006年1月26日	PS2
13	鬼泣4	Capcom ACT	发售日未定	PS3
14	.hack//G.U. Vol.1 再生	Bandai RPG	预定2006年发售	PS2
15	圣剑传说DS 玛娜之子	Square Enix A・RPG	预定2006年2月23日	NDS
16	绝体绝命都市2 被冰封的记忆	Irem AVG	预定2006年2月发售	PS2
17	恶魔召唤师 葛叶雷道对超力兵团	Atlus RPG	发售日未定	PS2
18	怪物猎人P	Capcom ACT	预定2005年12月1日	PSP
19	鬼泣3 特别版	Capcom ACT	预定2005年冬发售	PS2
20	异度传说 三章	Namco RPG	发售日未定	PS2

TOP10

GAMES >>>

★统计日期至
2005年11月29日

最期待中文化游戏

1	最终幻想X	Square Enix RPG	PS2
2	仙乐传说	Namco RPG	PS2
3	勇者斗恶龙VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	Square Enix RPG	PS2
4	潜龙谍影2 自由之子	Konami ACT	PS2
5	重生传说	Namco RPG	PS2
6	最终幻想VII	Square Enix RPG	PS
7	星之海洋3 直到时间的尽头	Square Enix RPG	PS2
8	世界足球 胜利十一人系列	Konami SPG	PS2
9	最终幻想VIII	Square Enix RPG	PS
10	勇者斗恶龙V 天空的新娘	Square Enix RPG	PS2

TOP10

GAMES >>>

欧美游戏排行榜

《勇者斗恶龙VIII》携《FF XI》试玩DEMO之威在北美获得了排行榜第二的销售佳绩，甚至超过了《极品飞车：头号通缉》，《真名法典》也获得了第7名的好成绩，看来日式RPG在美国也越来越流行了。

英国排行榜

★统计日期至2005年11月13日～11月19日

1	哈利・波特与火焰杯	EA 2005年11月15日 ACT	PSP
2	星球大战：战斗前线2	LucasArts 2005年11月1日 FPS	[illegible]
3	WWE SmackDown! vs. RAW 2006	THQ 2005年11月14日 SPG	PS2
4	职业进化足球5	Konami 2005年10月21日 SPG	PS2
5	FIFA 06	EA 2005年10月4日 SPG	PS2
6	黑客帝国：尼奥之路	Atari 2005年11月7日 ACT	PS2
7	世界足球巡回赛2006	SCEA 2005年3月22日 SPG	PS2
8	模拟人生2	EA 2005年10月24日 SLG	NGC
9	荒野神枪 GUN	Activision 2005年11月8日 ACT	[illegible]
10	横行霸道：自由城故事	Rockstar 2005年10月24日 ACT	PSP

美国排行榜

★统计日期至2005年11月13日～11月19日

1	WWE SmackDown! vs. RAW 2006 WWE SmackDown! vs. RAW 2006	THQ 2005年11月14日 SPG	SPG
2	勇者斗恶龙VIII	Square Enix 2005年11月15日 RPG	PS2
3	极品飞车 头号通缉	EA 2005年11月15日 RAC	PS2
4	极品飞车 头号通缉：黑色版	EA 2005年11月15日 RAC	PS2
5	半条命2	EA 2005年11月15日 FPS	[illegible]
6	50 Cent: Bulletproof	VU Games 2005年11月17日 ACT	PS2
7	真名法典 真红的圣痕	Atlus 2005年11月16日 RPG	PS2
8	星球大战：战斗前线2	LucasArts 2005年11月1日 FPS	PS2
9	刺猬阴影	SEGA 2005年11月15日 ACT	PS2
10	星球大战：战斗前线2	LucasArts 2005年11月1日 FPS	[illegible]

排行榜得奖者名单

统计日期：2005年9月19日～9月25日

获得上期"短信排行榜"MP3大奖的读者手机号码是136****2690。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放。

精美礼品得奖者

135****5568	134****9519
136****2581	134****0013
139****2380	138****0878
134****7499	139****1212
130****7863	138****6070
136****1687	135****3014
136****6973	131****4024
139****7913	137****3596
136****4292	137****1177
139****5518	130****0905

- 邮政信件 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
- Email速递：ucg@ucg.com.cn
- 短信快报 中国移动用户参加"中国期待游戏榜"请发送TP-1～[illegible]称到3355770（联通用户发送到[illegible]）；参加"最期待中文化游戏"的[illegible]送[illegible]～10个游戏名称到3355770（联通用户发送到[illegible]）。

无论你通过哪一种途径投票，都有机会获得精美礼品和大奖哦！

（使用短信投票的读者中奖名单可以在本栏目中查阅，而来信或来邮的读者可以在"互动信箱"中的"送礼名单"中查阅）

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

栏目主持 阿修罗　黄金珍藏　热血推荐

阿修罗真的很喜欢年末商战。一下子就会突然出现很多大作，都很好玩，我们“黄金眼”恨不得将这些作品都推荐给大家。阿修罗也很讨厌年末商战，一下推出这么多作品，买也买不过来、玩也玩不过来。想必大家心中都有自己的小算盘，想买什么游戏早就有所打算了。在你购买之前，不妨先看看我们这个栏目，阅读一下编辑们对这些作品的评价，也可以对你的选择起到一个参考的作用！

进入12月，日本方面依然大作连发。下一期又会有很多大作出现。到时候也不要忘了来光顾我们这个栏目哦！

使命召唤 2

黄金珍藏

27

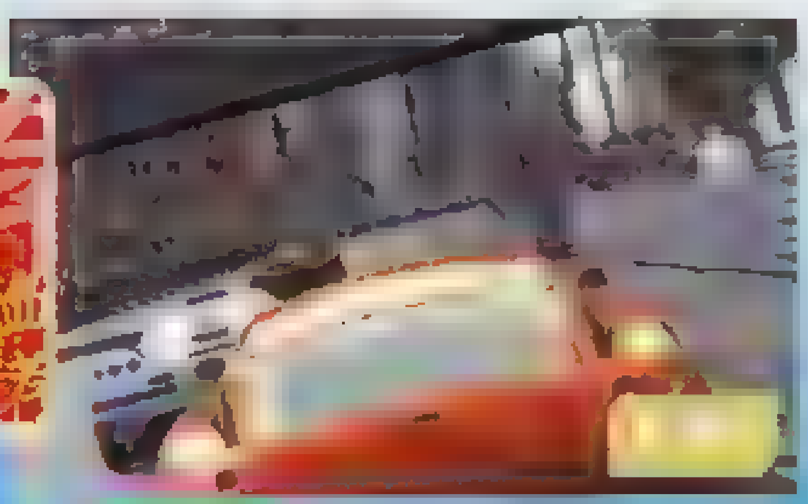
在X360版推出之前已经在PC上率先感受了本作的惊人魅力，可惜由于配置问题无法充分享受其巨大乐趣。X360版的表现与顶尖配置PC下的运行效果相近。为本作打出满分并非因为它完美无暇，只是因为它带给我的乐趣足以令其成为我心目中的满分。谨以此表达我对“《COD》系列”的最高敬意！

说真的，我已经不想在画面上说什么了，目前家用机上画面最好的二战FPS游戏，这就足够了。游戏的音效也是最棒的，你很难不被其所营造出来的气氛所吸引，当然前提是你得搞一套好的音响。在其他方面，操作上没有什么变化，不过队友和敌兵的A.I.有显著增强，所有人都“活”了起来。

GOUKI

这就是战场！而这样级别的画面，只是次世代游戏的开端而已。游戏收录了多个二战经典战役，身为士兵参与其中，战争气氛被渲染得无以复加——至少现阶段是这样的。许多特效，例如浓烟、强反射光、景深模糊、子弹横飞、大爆破等效果毫不客气地刺激你的视觉神经，如果再来一套音响就完美了。

哥谭赛车计划 3



26

长期关注本作的玩家相信对于本作逼真的场景都有深刻的印象，而本作也确实可说是X360首发游戏中最能体现其机能的作品。在车内视点下驾驶，本作几乎是完美的，无论是速度感还是画面逼真度都无可挑剔。可惜在车后视点下感觉就差了很多，并且读盘时间较长，否则就要给它打个满分了。

与Xbox首发的《光环》一样，《PGR3》也被微软列为X360首发领衔游戏，仅从这一点上你就无需怀疑其品质。一流的画面，一流的音效，易上手的系统，这绝对是超级大作的素质。其实游戏最大的亮点在Xbox LIVE部分，如果你从来不上网对战，你只拥有这个游戏一半的价值。

GOUKI

画面对于赛车游戏来说很重要，本作在这一方面得了高分；速度感对于赛车游戏来说是命根子，而流畅的Xbox LIVE网络对战更使得玩家可以在家中充分体验与人飙车的快感，更别提游戏中细致深入的中文化内容了。非要找缺点的话，大概就只有最大8人的在线对战人数显得略少而已。

口袋妖怪 不可思议的迷宫

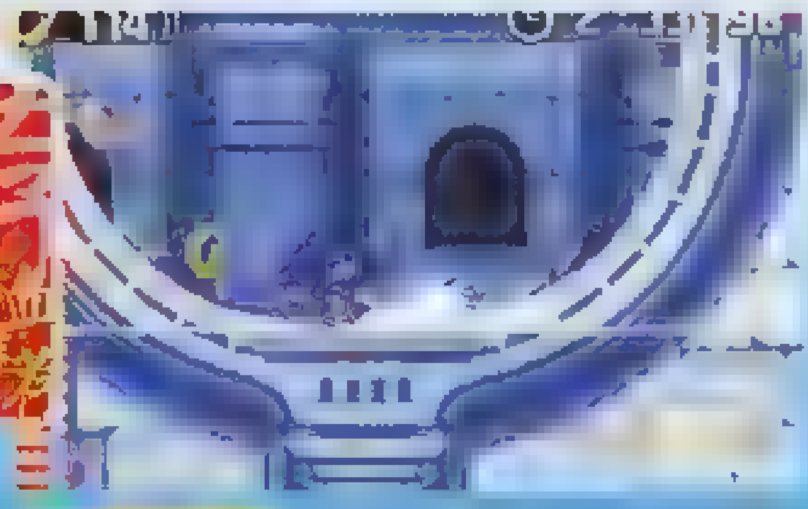
25

同时发售的两大版本差别实在不大，不过NDS的画面更大，多出的上屏幕用来显示地图也很便捷，总体来说舒适度比GBA版要高。不过NDS版的损记录BUG比较令人心寒，幸好不是必定发生。系统方面，《口袋妖怪》的技能、特性要素很好地融入进了《迷宫》的原始设定中，并且没有让老玩家觉得突兀。

全部口袋妖怪都能够由玩家亲自操纵，这一点无疑令游戏的吸引力大幅上升。游戏的难度适中，不熟悉以往《迷宫》的人也能够轻松上手。游戏的剧情颇有味道，中后期的BGM也很有特色。天气要素是由《口袋妖怪》带来的新系统，令《迷宫》的玩法又有了新的变化，这一点值得赞赏。

“《口袋妖怪》系列”进一步朝着多元化发展，这次又转战到《不可思议的迷宫》类型上来，可以看出任天堂还是花了不少心思的。除去收录了包括波导勇者在内的全部PM不说，每个PM还制作了新的头像以及地图动作，令口袋FANS兴奋不已。加上《迷宫》的独特系统和超多的收集要素，更加耐玩。

索尼克冲击



25

相当欣赏本作中新增的RUSH系统：消耗画面左方出现的RUSH槽让索尼克在奔跑时再度冲刺，而在浮空过程中不停地按下B键让索尼克表演花式，就能增加RUSH槽，这两个系统让2D版《索尼克》的速度感和游戏性再次得以提升。另外双屏的利用也让玩家的视野变得更广，绝赞！

本作最大的特色无疑就是可以在两个屏幕上冲刺的索尼克！双屏增加了关卡的显示面积，对于主角高速运动的本作来说十分有用。不过由于索尼克的速度实在太快，在不同屏幕间的快速移动有时令人难以适应。游戏的关卡部分保持了系列一贯的特色，设计得极为巧妙，游戏时有一种享受的感觉

本作无论是在画面、音效，还是操作、系统上都可以称之为掌机版《索尼克》的巅峰之作。新加入的RUSH系统使得游戏更加爽快，给人带来更加强烈的冲刺快感。与BOSS的战斗比较有新意，也非常刺激且具有魄力，3D效果处理得很不错，完全没有掉帧和拖慢的现象，的确是一款“冲击”之作。

金刚/King Kong/Ubisoft/ACT/X360　评分 24
荒野神枪/GUN/Activision/ACT/X360　评分 19
完美黑暗ZERO/Perfect Dark ZERO/Microsoft/FPS/X360　评分 26
NBA LIVE 06/NBA LIVE 06/EA Sports/SPG/X360　评分 18

山脊赛车6

25

与同期发售的《哥谭赛车计划3》相比，画面还不够“出人意表”。不过即使如此，画面整体上依然非常干净亮丽，基本挑不出其他问题。游戏的系统和PSP版基本相同，氮气加速系统自登场后已成为获得胜利的重要杀手锏，但除此之外也不能再从游戏中看到更多令人惊喜之处了。

能够在非PS系主机的首发阵容里玩到这个游戏本身就是个奇迹，所以再去给它挑毛病有点于心不忍。画面上虽然没有什么亮点，但你挑不出任何问题而收录的音乐也令人血脉喷张，自由度相当高的路线设定系统，加上特有的漂移爽快感，这游戏简直没得说。对了别忘了上LIVE对战！

画面表现对于次世代主机来说只能算是合格，但已拥有能让人眼前一亮的素质。采用并改良了PSP的氮气加速系统，令速度感的表现更为优异。赛道之多绝对是系列之最。系列的一大特色就是架空的赛车和赛道，这两点在强大机能的支持下表现得尤为出色！音乐一如既往地绝赞，网络对战跃跃欲试中。

凯蜜欧 元素之力

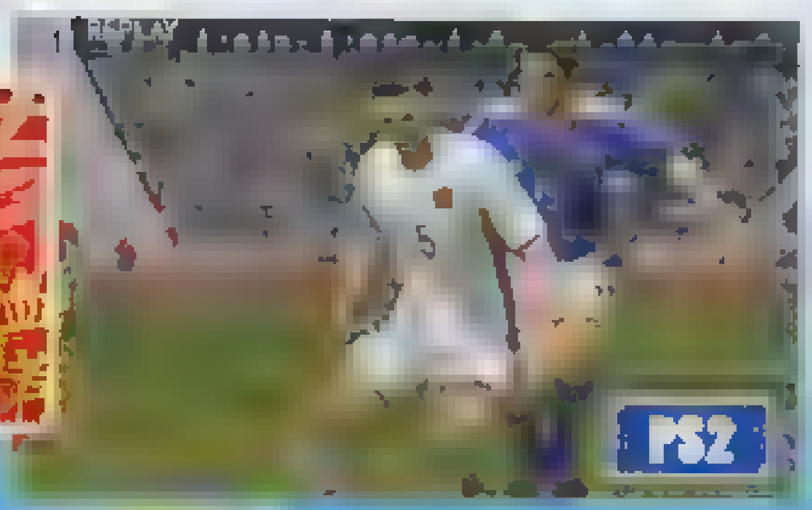
24

做为X360首发游戏，沉寂已久的Rare为玩家交出了一份满意的答卷。惊人的画面让人真正有进入次世代的感觉，而对应九国语言也显出其诚意。游戏玩法简单但很新意，并有着极为友好的提示系统，谜题设计想象力十足，将美式幽默发挥到了极致。只是怪异的人设让亚洲玩家较难接受。

无论从哪一方面来看，本作都是一款素质极高的作品。游戏最吸引人的地方就是其独特的玩法，通过变形成不同的战士来应对不同的战况以及谜题。色彩鲜艳的美式风格在X360的机能下表现得淋漓尽致，管弦乐风格的BGM也很出色。不过游戏的总长度实在太短，让人觉得意犹未尽。遗憾！

作为一款X360的首发作品，本作的角色刻画都算不上发挥了次世代的全部机能，惟独游戏那细致的背景让人咋舌。在阴森的地下水道中，钢管上的肮脏感与渗水的真实感让你毛骨悚然。尽管游戏的系统以及玩法都与传统的美式A·RPG没有太大的变化，但你绝对能从游戏中体验到唯美的感觉。

J联盟 胜利十一人9 亚洲冠军杯



24

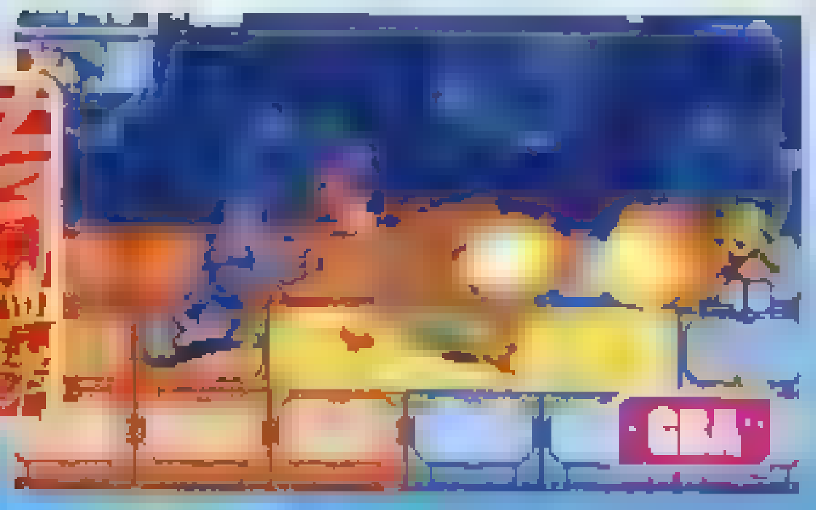
本作的授权范围较窄，仅仅包括J联赛、K联赛，以及英超、意甲的个别球队。但值得肯定的是，凡是授权的球队均使用了新赛季的资料。75以上的数值显示为暗绿色显然是顺应了日本国内市场的呼声。从授权队伍的球员容貌来看，拟真度又有进一步的提升。总体来说仍未突破自身的瓶颈。

GOUKI

OPENING依然是看起来很怪异的动画风格。中超球队锐减至5支，增加了亚洲其他国家的强队，但认知度实在不高，并且除了J联赛和K联赛之外，资料也没有取得授权，球衣太假，号码也极为混乱。所幸增加了国家队并保留了欧洲俱乐部队，资料也得到了部分更新。但西甲失去了授权，遗憾。

一年一度的翻炒版本，想必PS2上的“《WE》系列”也进化到了极点，指望以前那种大幅度提升不太现实。本作能够吸引人的地方就是新加入的国家队和豪门俱乐部，另外在脸部模型、球队阵形等细节上做了最新的调整（例如阿根廷的萨内蒂不再是大下巴了），其他方面中规中矩。

洛克人EXE6 电脑兽



24

对于老玩家来说，这一作最大的转变莫过于剧情中主角搬到了新的城市全新的环境和新的伙伴给剧情带来了更多新意。除了增加了新的己方NAVI、新的战斗芯片外，基本玩法和以前的5部作品区别不大。新加入的兽化系统令所有的NAVI都产生了新的攻击方式，这点比较特别，也很新奇。

剧情上有很多新意，比如洛克人在现实世界中出现、前作的队长之一的加内尔竟然一度与洛克人为敌，无论是新玩家还是老玩家都能在游戏的过程中发现很多有趣的内容。作为系列的第6作，游戏的基本系统已经相当完善了，只要玩过以前的作品就能够很快上手，但是也因此导致系统上的新意略显不足。

新增加的兽化系统真的很帅气！不过暴走的危险性却和以前的BUG形态有异曲同工之妙，让人在用与不用之间难以取舍。两个版本中兽化的形态也完全不同，这一点体现出了厂商的诚意。而本作依然可以和以前一样与《续·我们的太阳》联动，两大GBA原创名作的友好关系的确耐人寻味。

来吧！动物之森

23

和NGC版一样，本作中包含了各种丰富的游戏要素，无论是钓鱼、培育植物还是其他什么，都令人感到惬意，仿佛有“快乐度过每一天”的感觉。游戏的操作也十分方便，触摸屏更是很好地发挥了应有的作用。只不过和NGC版一样，本作依然是假名满天飞，所以对不会日文的玩家来说，本作意义不大。

这是一款充满了童趣的游戏，动物的各种感情、培育植物的喜悦以及发现新事物的激动，可以说是一款能打动人的游戏。与之前NGC版相比游戏更流畅，用触控笔输入指令也很方便，而且加入了新的场景，给人内容更加丰富的感觉。利用NDS便利的无线通信功能，与朋友间的交流更方便了。

与各种可爱的小动物在森林中生活的梦想终于实现在NDS了，利用触控笔和双屏，玩家可以更方便地与动物们沟通，也更方便了生活上的需要。利用Wi-Fi无线通信功能，玩家还可以只购入一张游戏就可以与其他3名好友一起生活，相信会吸引不少女性玩家的青睐吧

FIFA 06/FIFA 06/EA Sports/SPG/X360	17
托尼·霍克的美国荒地/Activision/SPG/X360	18
NBA 2K6/NBA 2K6/2K Games/SPG/X360	23
泰格·伍兹PGA巡回赛/EA Sports/SPG/X360	24

机动战士高达SEED 连合VS.扎夫特

21

操作爽快度 ★★★★★★★★★★

机体的操作方法依然与以往的系列作品基本相同，任何人都能够很快上手。机体的数量丰富程度令人满意，加入《DESTINY》的角色和机体则更是令人意外。不过本作令人失望之处也实在不少：不再支持网络对战、也没有了以往原创的故事模式、音乐机体鉴赏模式。而这些，都是家用机版的卖点……

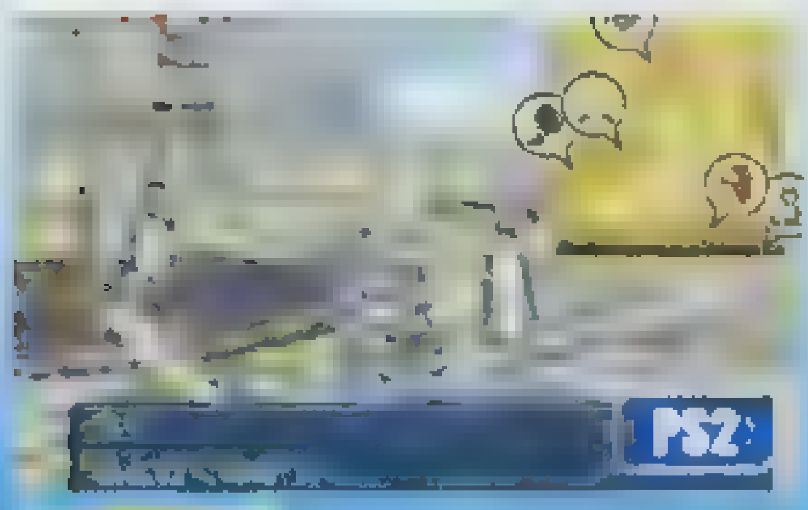
十六夜

本作在系统方面与系列以往的作品差别并不大，同样是要将敌人的战力值减为零才会胜利。由于增加了Charge Shot以及与方向键配合的格斗攻击，因此连击的组合方式变化更多了。另外，不少《Destiny》的角色以及机体会作为隐藏要素登场，《SEED D》的FANS不要犹豫了。

阿修罗

虽然在一些细节动作的操作上发生了变化，不过总体来说与以前作品差别不大。蓄力射击以及新型格斗COMBO的引入使得战术安排上有更多的选择，不过诸如自由高达全弹发射的特写镜头在紧张的战斗过程中显得比较突兀。对于执着于剧情的人来说，每个人都能"爆种"的设定也很奇怪……

.hack//断片



21

模拟网络度 ★★★★★★★★★★

十六夜

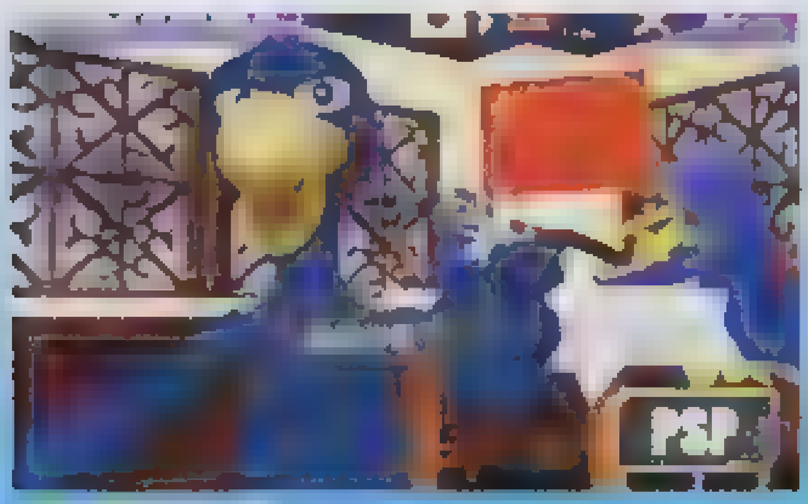
一款让老玩家感动的作品，与整个系列的风格基本一致，熟悉的人物纷纷出场让系列FANS感动无比。游戏除了单机和网游两个模式外，还增加了一个能够自己编辑场景的AREA SERVER模式，新意十足。但是单机版里超低的经验值以及"古怪"的存档系统让习惯了S/L大法的玩家十分不适应。

以网络游戏为主题的"《.hack》系列"新作中终于有网络模式了！在第一作《感染扩大》的时候雨滴就觉得这个游戏不作成网游实在有点浪费，游戏无论是场景、系统、音乐都继承了一贯风格，让老玩家倍感亲切，不过诡异的记录方法和变丑的人物头像让怀旧之余又多了几丝怨念。

表面上看来，本作基本上沿用了前作四部曲的图像引擎，仅重新包装了一下就拿出来卖，其实在细节方面已经有着相当大的改变。玩家这次可以创造属于自己的角色和职业，随时随地与朋友们在独自的网络空间中畅游。这项设定也让游戏的虚拟网络世界变成真实。喜欢前作的玩家不能错过。

■DVD-ROM■Bandai■.hack//fragment■RPG■2005年11月22日■1人■PlayStation BB Unit■656KB

Talkman



21

语言丰富度 ★★★★★★★★★★

这是一款非常有趣的游戏，推荐给那些外语入门的玩家。游戏中准备了非常丰富的日常对话，玩家在与麦克斯交流的同时也轻松愉快地学到了外语。发音和听力游戏是本作的亮点，也是提高玩家语言学习能力的有力助手。不过本作的读盘不是让人很满意，而且还很频繁，让流畅性大大下降。

有没有遇到过在国外如厕却发现没有卫生纸，并因为语言不通而无法求救走不出厕所？好吧，让Talkman来帮忙。包含中英日韩四种语言，每种语言总数超过3000句的日常用语，足够将你从厕所的尴尬中解救出来。无论是作为语言学习，还是出国旅游的工具，它都是不错的选择！

正如封套背面所写，本作并不是一款真正意义上的游戏，而是一个"应用软件"，是一个以便携、互动、趣味性为卖点的翻译器。其四国语言的发音字正腔圆，蓝鸟的表情丰富滑稽，的确可以让人在轻松的气氛下学习外语。只是本作的声音识别较为苛刻，且读碟时间漫长，大大影响了其实用性。

刺猬阴影

20

故事可选择度 ★★★★★★★★★★

阴影的破坏力及速度或许真的比索尼克更合适担任主角，且本身充满谜团的故事也是一份相当不错的题材。SEGA并没有糟蹋对本作故事的表达，甚至加上了大量精美的CG动画让其栩栩如生。但那糟糕的视角转换扼杀了整个游戏的乐趣，甚至在Xbox版上依然出现丢帧，令人大失所望。

纱迦

以前《索尼克大冒险》的高速爽快感的确是让人拜服，但本作既想强调速度又想增加更多火爆的动作环节，最后却得到了反效果。你想想，在一旋转地形上跑得正欢时，突然前面出现了一堵墙和几名敌人，不收拾它们就不能通过，这些频繁的停顿感让人抓狂。另外视角问题也相当严重，比较失望。

阿修罗

老游戏能够开拓新玩法是一件好事，但是如果为了新要素因此丢掉了自己的特色就比较糟糕了。从《英雄》开始，"《索尼克》系列"开始强化战斗和探索要素，本作对这一部分要素进行了进一步强化。但是频繁的战斗却使得传统的速度感荡然无存，游戏最大的弊病莫过于此！实在遗憾！

■ROM■SEGA/SonicTeam■Shadow The Hedgehog■ACT■2005年11月15日■1～2人■对应机种为PS2、Xbox、NGC■82KB

战神

19

爽快度 ★★★★★★★★★★

总体感觉比体验版进步了很多。引入友军、同伴等设定后使得游戏带有SLG特征，过关评价的设定使得玩家必须去认真钻研打法。由于过分强调敌人数量，所以不要过分期待游戏画面。战斗途中发生剧情时会强制转换画面，游戏节奏突然被打断，爽快度大减。再就是战斗时语音太少，感觉比较闷。

十六夜

看着屏幕上过万的击破数，十六夜却没有丝毫的成就感 这是一款建立在廉价的N人斩上的"杀虫游戏"。组合键很少，比较容易上手，画面从试玩版的时候就领教了，的确是"绚烂夺目"，有时候根本就分不清敌我。本作的武器收集要素倒是很有挑战性，不过前提是能够坚持玩下去……

官方一直宣称在游戏中能够进行击破65535人的大乱斗。实际游戏中敌人数量确实不少，但数量之多已经使人眼花缭乱，不知自己身处何地。此外战术指令方面也有很多问题。特别是士兵的引导非常混乱，让人哭笑不得。不过游戏还是有一些优点，比如读盘速度极快，关卡任务种类丰富等等

麦登NFL 06/MADDEN NFL 06/EA Sports/SPG/X360 评分 20

死刑犯：原罪/Condemned: Criminal Origins/SEGA/AVG/X360 评分 21

极品飞车：头号通缉/EA Games/RAC/X360 评分 22

雷神之锤4/QUAKE 4/Activision/FPS/X360 评分 20

老游推荐 评分 24

真·三国无双4 猛将传

文 纱迦

◆游戏时间：70小时以上

游戏依然存在着不少亮点，只要稍加改进，“钱途”依旧光明。

PS2／DVD-ROM／Koei／ACT／2005年9月15日／147KB 1～2人／对应硬盘，可以与《真·三国无双4》联动 日版／4280日元

《真·三国无双4 猛将传》的销量不高也不低，疯狂了半个九月之后，似乎现在已经被人渐渐忘记了。由于游戏推出已有相当长的时间，在此只想将自己在《真·三国无双4 猛将传》发售前后对游戏的感想列举一下。发售前的感想，可视为笔者对本作的期望；发售后的感想，则是笔者对本作的评价。

发售前

老美对三国没什么概念，对《真·三国无双》更没什么概念，因此对于光荣推出“《真·三国无双》系列”的速度深感惊诧。曾见过一句很经典的美式评论：“世界上有两件事情是可以确定的，一是你有一天会死去，二是《真·三国无双》会出新作。”虽然此话着实有些“愤青”，但也有一定道理。至少本人对于光荣要出《真·三国无双4 猛将传》，是在玩过4代之后就已经肯定了，因为4代的缺点非常明显。笔者当时设想中的《真·三国无双4 猛将传》应该有以下几大改进

新模式 可能度

每次《猛将传》推出时，都会有一到两个模式作为主打。一来可以弥补玩家不联动就玩不到本传之憾，二来也可以检验创意为以后做准备。当时个人认为修罗模式是最有希望加入的，因为3代的修罗模式尤受好评，虽然缺点多多，但极具挑战性。而《真·三国无双3 帝国》的游戏模式也有望加入，但相比之下还是推出《真·三国无双4 帝国》的可能性较高……

新武器 可能度

众所周知，“《无双》系列”的最大乐趣就在于寻找每位武将的最强武器。虽然对于玩家来说，要想试出全部武器的正确拿法实在是难于登天，但不可否认寻找武器拿法的过程很有乐趣，而试出拿法后的成就感也是无与伦比的。4代里有不少武将的最强武器都有滥竽充数之嫌，几位人气女将的武器重量居然是“重”，私下里光荣可没为此少挨骂。此番推出4代《猛将传》只需再加入更新更强的武器，保证玩家买得愿意、玩得满意，何乐而不为。

难度调整 可能度

4代的修罗难度可谓历代之冠，但这个所谓历代之冠的难度是建立在回复道具稀少、敌人攻击力超高的基础上的。更气人的是，在修罗难度下敌人的AI并没有太多提高，因此一旦战死沙场，难免会有“命丧奸人之手”的感觉。再加上在修罗难度下打出的道具武器质量并没有太多提高，因此往往会让新手觉得太难，让老鸟觉得无趣。如果能加以合理的修正，相信会令大批从2代开始玩的核心玩家相当满意。

自创武将系统 可能度

3代开创的自创武将系统可谓乐趣十足，这一系统在《真·三国无双3 帝国》中更被发扬光大。但如此有趣的系统居然没有在日版中出现，实在是令人怀疑当初光荣在制作4代时是不是就已经在为《猛将传》考虑了。不过3代的自创武将系统是以势力来进行的，所以自创武将还有剧情可扯。而4代的剧情是按人来分的，指望光荣为众多自创武将编故事显然不太可能。

发售后

在《真·三国无双4 猛将传》发售之前，光荣官方对于是否会追加新武器总是讳莫如深。不过绝大部分人都对会追加新武器这一点深信不疑，这其中也包括笔者。因此在玩到游戏的当天，当确认不会有新武器时，笔者当时心中的失望可想而知。不过在仔细体验了游戏的每一个模式之后，依然发现了不少亮点。下面就对《真·三国无双4 猛将传》新增的4大要素进行点评。

立志模式 满意度

立志模式的趣味性要远远超出玩到游戏前的想象，最主要的一点，就是在立志模式里玩家可以学到很多技能。这些技能在游戏中可以发挥出很大的作用，像火计、伏兵等策略型技能更是乐趣十足，可以令游戏的玩法发生相当大的变化。这些辛辛苦苦学来的技能不能在其他模式中使用，真是殊为可惜。以至于有很多人玩完立志模式保存完毕之后，就再也不想使用自己创造的新武将了。和这些技能所带来的乐趣比起来，倒是之前光荣官方一直强调的成长乐趣显得有些微不足道。因为在立志模式里最多只能打8关，8关一到就算结束。而玩家混得再好，也就只能混个副将，连军团长都当不成，更别说自立为王了。如果能在这方面加以强化，再引入结拜、婚姻等系统，立志模式的乐趣何止倍增！

修罗模式 满意度

有《真·三国无双3 猛将传》珠玉在前，由不得你不期待这次的修罗模式。这次的修罗模式在各个方面都进行了强化，最主要的变化有4点：同伴系统得到改良、追加大量全新事件、恢复体力的手段变多、增加统一度和建设度概念。但从实际效果来看，奖励太少是一大败笔。这一次的修罗模式在结束时，只会获得此次游戏中获得的铁的10%作为奖励，其他资料如金钱数量、武器性能、武将能力等等统统都不会保留下来，这种设定严重打击了玩家的重复游戏积极性。其实个人感觉修罗模式既然是无限关，那么就不应该有这么多限制，这样反而会让玩家有兴趣去挑战自己的极限。至于修罗模式对记忆的限制就更不用说了。

外传模式 满意度

这次的外传模式，其实就是18个新战场。和之前作品比起来，新战场数量有明显下降。而这些关卡中，有不少战场就是老战场的改版，不过也有全新的战场。这些新战场的玩法较多，但远未达到游戏发售前宣称的“同一个战场用不同的武将来挑战，能获得不同的乐趣”。幸好也有像祁山之战、阳平关之战这样令人眼前一亮的战场，总体来说算是不过不失。比较可惜的是由于没有新武器，使得玩家在打过一遍外传模式后就不想再来挑战。其实外传模式里隐藏着很多东西，如果深入研究的话还是挺有乐趣的。

武器改良 满意度

本作没有追加新武器，取而代之的是武器系统的改良。首先一点就是重武器的性能变化，这样使得拿着重武器的诸多女将也有了翻身的机会。而作为另一大改进的武器强化系统实用性不高，所以只能用“鸡肋”来形容。虽然系统允许玩家将武器能力强化至MAX，但要想在游戏中拿到一把附加能力称心如意的武器可不是一件容易的事情。由于优秀武器入手困难，这就造成了瓶颈，导致武器强化系统成了摆设。而且令人沮丧的是，最强武器不能强化，其百人斩拿觉醒印的功能在高难度下可是决定性的。如果光荣想用武器强化系统来代替新武器的话，那么显然没有达到效果。

结束语

没有追加新武器、难度没有进行修正是《真·三国无双4 猛将传》的两大败笔这使得它很难从“无双系列”的铁杆FANS那里得到高评价。不过不可否认的是，游戏依然存在着不少亮点，只要稍加改进“钱途”依旧光明。眼下已经到了新一轮主机更新换代的关键时刻，“无双系列”这种关系光荣社运的作品何去何从着实让人关注。不过在次世代版的《真·三国无双》到来之前，还是让我们先期待明年的《战国无双2》吧！

機動戦士ガンダムSEED 連合VS.Z.A.F.T.

MOBILE SUIT GUNDAM

文 十六夜

虽然动画版《SEED》的热潮已经消褪，但以其为题材的游戏还在出个不停，可以说这款《机动战士高达SEED 连合VS.扎夫特》确实是赶上了末班车。游戏秉承了"VS系列"的众多特色，玩家将操纵知名MS，亲身体验CE世纪的众多战事。系统方面与系列作品差别并不大，同样是要将敌人的战力值减为零才会胜利。新增加的Charge Shot以及盾防御很有创意，如果使用得当还能实现多种高威力连击。下面就让十六夜为大家介绍这款游戏吧。

机动战士高达SEED 连合VS.扎夫特	Bandai Capcom	ACT
PS2	2005年11月17日	

Story

基本操作

方向键	左摇杆	机体移动
△键		格斗
○键		变更锁定目标
□键		射击
×键		跳跃
L1键		同伴指令
L2键		特殊射击
R1键		副武器
R2键		特殊格斗
R3键		觉醒

注：(1)向同一方向快速输入两次指令后，机体可以实现短距离的闪避。(2)跳跃中快速输入两次×键后，可以通过消耗Boost值实现高速移动，部分机体可以变形。

隐藏机体&驾驶员

本作与街机版的最大区别就是新增加了在Destiny里面出现的机体以及驾驶员。出现方法非常简单，只要使用一定数量的驾驶员完成游戏就可以，至于难度、使用机体以及续关次数等都没有限制。

通关	出现机体	驾驶员
1	Force Impulse Gundam	飞鸟·真
2	Sword Impulse Gundam	—
3	Blast Impulse Gundam	—
4	Saviour Gundam	阿斯兰·萨拉(Destiny)
5	Zaku Warrior	—
6	Gunner Zaku Warrior（露娜玛丽亚机）	露娜玛丽亚·霍克
7	Blaze Zaku Phantom	雷·扎·巴雷尔
8	Chaos Gundam	希丁克·奥克雷
9	Gunner Zaku Warrior	堤亚哥·艾尔斯曼(Destiny)
10	Abyss Gundam	奥卢·尼达
11	Slash Zaku Phantom	伊扎克·玖尔(Destiny)
12	Gaia Gundam	史黛拉·鲁西耶
13	—	基拉·大和(Destiny)

战斗画面解析

战力值

当机体被击毁后，根据COST值会扣除相应的战力。蓝色为我军(1P)，红色为敌方(2P)。当任一方战力降为0时便会失败。

作战时间

本场战斗的限制时间。在时间结束前未完成规定任务(将敌战力降为0、击毁指定目标等)就算失败。可以在"各种设定"中更改时间长短。

同伴指令

向同伴下达各种指令，一共有5种指令。

觉醒值

自机在命中目标、受到攻击后觉醒值都会增加，当蓄满后就可以发动觉醒。

目标的HP值

当锁定目标后，除了会显示机体名称或驾驶员还会显示目标残存的HP数值。

攻击警告

当自机被敌人锁定后就会有指示相应方向的箭头（黄色）警告玩家。当敌人发动攻击时原来的黄色箭头会变红，同时不断闪动并响起警报。

雷达画面

以自机为中心显示一定范围内的敌机与友军位置。

黄色——敌机所处位置

红色——正在攻击的敌人

绿色——友军所处位置

目标锁定

锁定后的目标身上会有准星显示。红色为可攻击状态，黄色为无攻击判定状态、蓝色为射程外状态。

Boost值

当机体跳跃、变形、疾冲时都需要消耗Boost值，耗光后各种特殊动作都会终止。只有当机体在地面时Boost值才会恢复。

主武器弹药数

显示目前主武器的剩余弹数。当残弹为0时使用不可（变成红色）。

副武器弹药数

显示目前装备副武器的剩余弹数，部分机体拥有多个副武器。

©BANDAI.CO.,LTD.2005 All Rights Reserved.

www.plumbook.cn

同伴指令及效果

ノーマル——同伴在行动中攻击频率以及回避都比较适中，适合在开战初期使用。

集中——同伴会攻击玩家锁定的目标，适合在集中攻击某一目标的时候使用。

分散——同伴会攻击玩家没有瞄准的目标，主要起到牵制敌人、为玩家创造1对1机会的作用。

突击——同伴在攻击时将会更倾向于使用格斗武器，建议这时玩家以射击为主。

回避——同伴在战斗中更倾向于回避，主要在同伴机HP低或我方战力值快要耗尽时使用。

索敌与锁定

游戏中会自动锁定玩家将要攻击的目标，而按□键则会优先锁定距离自己最近的敌人。锁定目标后敌人身上会出现一个准星，红色说明目标可以被攻击，黄色表示目前没有攻击判定，而蓝色表示目标处于射程外。由此我们可以看到，只有在目标为红色时攻击才有效，而黄色时由于目标处于无敌状态，因此玩家最安全的选择就是回避，等待机会再次进攻。目标处于射程外时仍然可以攻击到，但由于距离过远、没有命中补正因此命中率相当低。

射击

在游戏中根据机体的不同射击武器分为光线系以及实弹系两类，两者最大的区别在于光线系武器攻击后可以对运动轨道上的所有目标造成伤害（也就是所谓的"贯通"），而实弹系则是一发子弹只能命中一个目标，不过作为补偿实弹系的追踪能力会比光线系强一些。另外，光线武器的上弹时间是以单发来计算的，也就是说在单位时间里残弹量逐渐增加，而实弹系则是以整体来计算，只有当武器残弹为0的时候才会开始上弹。由于两者消耗的时间差别比较大，因此在战斗中一定要注意选择上弹的时机。

另外还要注意自机与目标的角度。一般来说当敌人位于自机正前方约60°的时候命中率最高，而当角度大于30°的时候自机攻击时需要先转向，这样不仅会错失攻击机会，而且在由于转向而造成的硬直时间中玩家将不能做任何动作，这种情况在战火纷飞的战场上将是非常危险的。最有效的解决办法就是在运动中射击。

运动射击

游戏中有两种快速移动方式，第一种就是向同一方向快速输入两次指令的短距离闪避，好处在于能够快速从静止状态进入运动状态以及迅速改变运动方向，而弊端除了运动距离短外消耗的Boost值相对比较高。第二种是跳跃中快速输入两次×键，可以实现长距离飞行，增加自身的机动性，缺点就是启动时间长，无法避开中近距离的攻击。

这两种快速移动方式的共同点就是可以在移动过程中进行攻击，而这也是推荐大家使用的主要进攻方式。首先，由于自机都是以所瞄准的目标为圆心快速移动，因此能够保证目标总是处于最佳位置。又由于攻击时我方处于运动状态，因此目标的绝大部分攻击都能够回避，避免了相杀或受到攻击而中断进攻。最后，由于快速运动能够取消普通射击攻击的硬直，因此节奏掌握好的话敌人是很难命中自机的。

Charge Shot

部分机体按住□键后可以发动Charge Shot。Charge Shot威力大但相应的攻击后硬直时间长而且不能被其他动作取消，可以说是游戏中高回报高风险的攻击方式，因此在发动时一定要注意时机的把握。

格斗

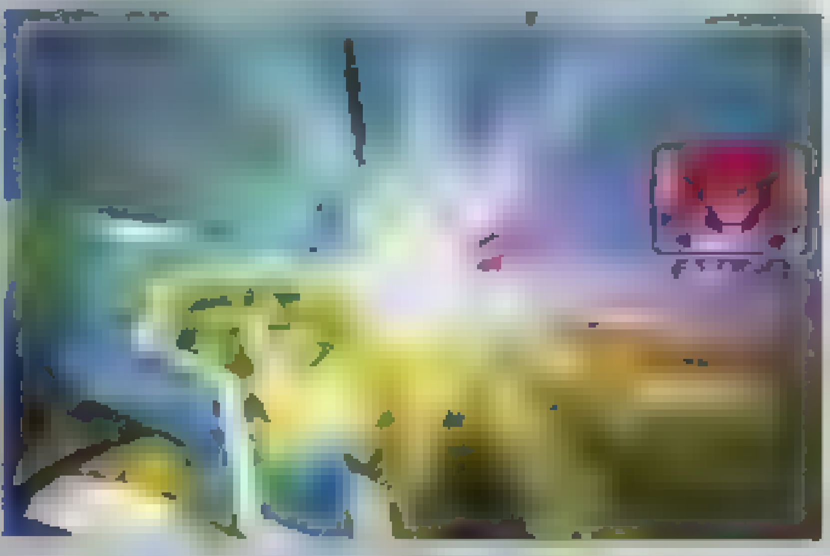
游戏中普通攻击威力最高的攻击方式，与射击最大的不同就是能够不受残弹数的限制随时发动。另外，本作格斗攻击的种类十分丰富，根据机体的不同，配合各种方向能够发动具有不同效果的攻击（比如↑＋△键带挑空效果）。然而格斗攻击的弊端也非常明显，一旦攻击落空就会出现很长时间的硬直，尤其是使用具有前冲效果的特殊格斗。因此建议大家在使用格斗攻击前先用其他武器令目标出现硬直，之后再冲上去砍就会安全多了。

连击

将射击、格斗等进攻方式按照一定顺序发动的话就可以实现连击。根据机体的不同连击的发动方式也不同，比较通用的顺序是△·△·(△·)○，△·△·R2以及△·△·Charge Shot等。首先要注意的是，在连击过程中由于存在伤害修正，因此给对方造成的总伤害会比所有单发攻击造成的总伤害低。另外，目标短时间内受到一定伤害后会强制性地进入无判定状态，因此连击方面追求的是效率而不是华丽，这一点要切记。

觉醒

当玩家的觉醒值蓄满后按R3键就可以发动觉醒。觉醒发动后，在约9秒的时间内玩家机体的各项能力都将有显著提升，这时如果能够发动连击命中目标，将会对其造成非常大的伤害，在有些情况下甚至是扭转战局的关键。



觉醒后的变化

移动速度上升
攻击力上升
防御力上升
全武器的弹药数回复100%
Boost值回复100%
所有动作启动时间变短
所有硬直时间变短
射击武器的射速上升
上弹时间变短
Charge Shot的蓄力时间变短
格斗攻击可以取消任何攻击

盾防御

游戏中只要是装备了盾的机体，都可以通过快速输入↓·↑的方式发动盾防御。发动盾防御后虽然自机无法移动，但可以完全防御住正面的攻击不受任何损伤，在面对密集的弹幕以及交叉火力的时候尤为重要。另外，如果能够利用盾防御成功挡住敌人的格斗攻击，则会在弹开敌人攻击的同时使其出现短时间硬直，为接下来的反击创造条件。

www.plumbook.cn

一个没有世界杯的冬天，我们还能期待亚洲杯吗？

中国队无缘2006年德国世界杯，今年对于我们来说是毫无大赛的一年。国内的联赛丑闻迭爆，国外的政治足球也落后于人，在世界杯预选赛上，我们明的玩不过别人，最后连阴的也玩不过，中国足球即将进入一个严酷的寒冬。对于广大球迷玩家来说，是已习惯了对中国队的麻木不仁，还是只甘心在足球游戏里做个阿Q？“超越亚洲，挑战世界”，日本人在本作中向所有人喊出了这样的宣传口号。阿迪不知道玩过本作的各位球迷玩家对这句话作何感想，我是感到一种羞愧，再看看游戏中的中国球队数量、中国球员的能力，中国足球无论在哪个领域都只能达到这种水平吗？哀莫大于心死，我希望中国足球不要让球迷们心死，在接下来的亚洲杯预选赛里点燃一把火，温暖每一个依旧关心中国足球的人。

文 阿迪

J联盟 胜利十一人9 亚洲冠军杯 Konami SPG
PS2 2005年11月17日

JWE9观察 脱亚入欧的“75俱乐部”

玩过“《J联盟》系列”的玩家都清楚，亚洲球员除了各国的尖子球员外，大部分球员的数值能力界面都几乎是白茫茫的一片。在南美、欧洲的足球国度里，黄色的“80”在其球员中可谓屡见不鲜。久而久之，数值能力界面里黄色的面积的大小，逐渐成为了判断亚洲球员和欧美球员的一杆无形的标尺。在《JWE9 AC》中，KCET将“75～80”这个数值段的颜色改为了淡黄色。这样所造成的结果就是，使得原本多项能力就拥有75左右数值的日本、韩国球员的数值能力界面拥有了面积可观的“有色区域”。试问这是否是一项所谓的“民意工程”，或者是“面子工作”呢？但是，日本足球在近10年来的飞速发展使得其已经拥有晋身世界二流强队的实力，其脱亚入欧的美梦也不只做了一天、两天。也正是因为有实力作铺垫，所以KCET才敢在本作中有如此一举。它仿佛在对你说：“想脱亚入欧吗？现在就请加入‘75俱乐部’吧。”

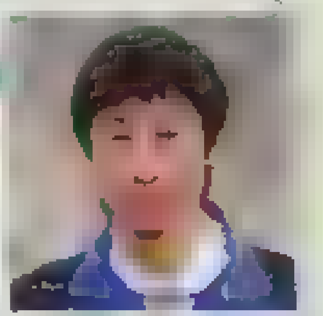
JWE9观察 东亚格局 双龙戏珠

所谓东亚三强，中日韩三国相争。但是由于近年来日韩的飞速发展、中国足球的暂时落后，东亚的局势逐渐已由韩日两国所主导。此番针对亚洲市场，特别是韩日市场的《JWE9 AC》在韩日两国的职业联赛上，自然要做足功课。“JOMO All-Star Soccer”（日本东西部明星对抗）和“Samsung Hauzen All Star”（韩国中部与南部明星对抗）可以自由选择心仪的球员参赛，对于韩日球迷玩家相当有吸引力。此外，还增加了日本的YAMAZAKI NABISCO CUP和韩国的Samsung Hauzen Cup，相当于我国的足协杯。

JWE9观察 严重欠收的中超

在《J联盟 胜利十一人9 亚洲冠军杯》（以下简称为《JWE9 AC》）中只有5个中国俱乐部，相对于前作的中超、中甲联赛的俱乐部全数收录来说，的确非常寒酸。如果我们的俱乐部在亚洲赛场上的成绩能够拿得出手，即使有授权等等的困难，相信结果多少不会是现在这个样子。不过，仅余的这5个中国俱乐部依然代表了中国足球的尊严，在它们之中仍然有像大连实德这样在亚洲赛场能够替中国足球扬名立万的球队。

大连实德



关键球员 李铭义

豪门，在乎锦标的数量，更在乎历史的积累和气质的沉淀，如果说在中国足球里有谁能配得上豪门这个名头，毫无疑问只有大连实德。10年甲A七夺冠，并且在中超的第二个年头完成了俱乐部历史上的第二个联赛杯赛双冠王，大连尽现王者风范。

上海申花

关键球员 谢晖

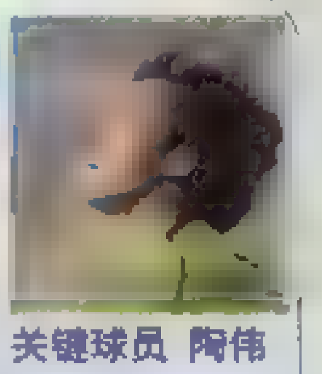
职业联赛成立至今，上海足球涌现出了一大批出色的球员，包括像范志毅、谢晖、申思、祁宏、吴承瑛、孙氏兄弟这样的国脚。但是，上海申花依然是一支不折不扣的气质型球队，表现起伏不定，1995年的辉煌并没有被后辈们延续下去。

鲁能泰山

关键球员 郑智

郑智、李金羽、李霄鹏、舒畅、周海滨等等，哪个不是中国足球江湖上名震四方的球员。若论阵容的豪华程度，有着“中国皇马”之称的鲁能泰山在当今中国足坛首屈一指。但是，就是这样的一支鲁能泰山在今年亚冠上制造了2:7惨败。

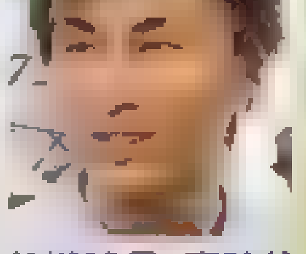
北京国安



关键球员 陶伟

“国安永远争第一”的口号震彻云霄，那个激情澎湃的工体曾经是多少球队的地狱，杨晨、周宁、绍佳一在德国的表现为中国球员证明自身实力的道路踏出了坚实的一步。在新世纪与皇家马德里的合作中，国安是否真的能如愿以偿地成为第一呢？

深圳健力宝



关键球员 李玮峰

在本土教练朱广沪的率领下，深圳健力宝成为了中超元年的新科状元。凭借着由“大头”李玮峰领衔的防线和李毅的冲击力，深足的防守反击打得有声有色。但是，今年联赛爆发的“球霸”事件，却使得深圳足球的形象一落千丈。

中超向去何从

©2001 Korea Football Association OFFICIALLY LICENSED BY K-LEAGUE. Special thanks to SEJIN MUKTA Dennis Hyunnu for Korea national team & K league teams data. the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. ... Merchandising Limited www.chelseafc.com. The Arsenal crest Arsenal logotype and cannon ... Football Club plc licensed by Granada Ventures. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners ... ©2005 Team NJ, 2005

JWE9 观察 整容篇之球星也疯狂

众所周知，"《WE》系列"的球员容姿一直是一个老大难问题，这里面既有授权的原因，也有技术的因素。我们评价一个球员究竟做得像不像其本人，主要还是得看授权球队里的球员，因为这样才能保证尽可能地使用该球员的肖像权。在职业足球的商业规划里，俱乐部在签订合同时一般都拥有球员的肖像权。在仔细观察了本作授权的11支欧洲豪门后，根据每个球员与《WE9》的容姿变化差别，我们评选出了《JWE9 AC》变化最大的3名球员，让大家看看他们在"整容前"与"整容后"的巨大差异。

1 最成功的局部整形 萨内蒂 阿根廷/国际米兰

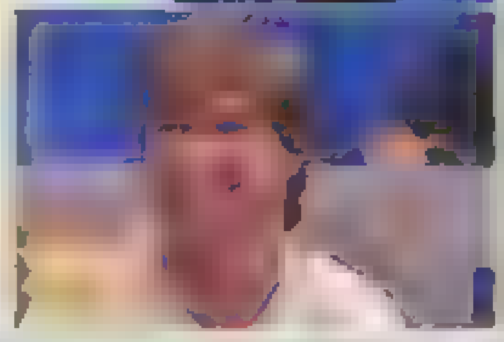
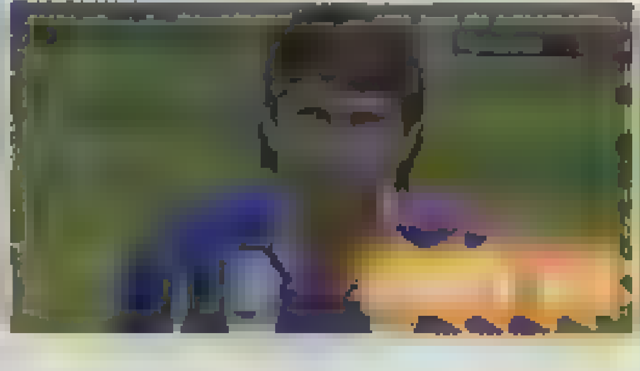
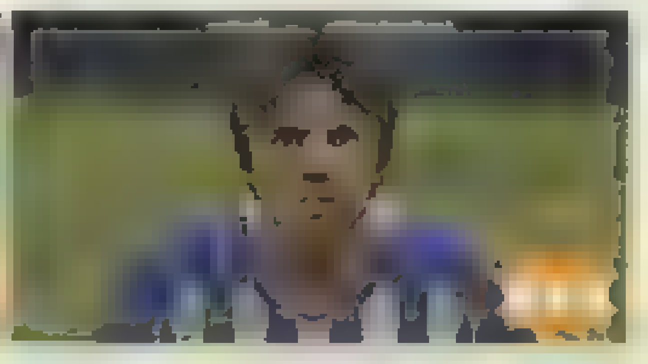
对于萨内蒂这个大下巴的历史遗留问题，Gouki一直闹得很厉害，每次他打《WE》时都不忘提两句。想必萨内蒂如果看到自己在《WE》中是这副尊容的话，肯定会连下巴也气歪的。在新作中，萨内蒂的脸部终于作出了比较细腻的调整，包括原本突兀的下颌骨，颧骨变得轮廓圆滑脸颊变瘦，头部变短。这回广大阿根廷FANS该满意了吧，呵呵。

2 人逢喜事精神爽 乔科尔 英格兰 切尔西

看看《WE9》里的乔科尔，都新世纪了还梳着上世纪贝克汉姆刚出道时的发型，而且眼袋比谁都大，一看就知道是在切尔西担任替补时郁郁不得志的状态。如今，即使鲁本不被"软禁"，有谁会说乔科尔不够资格打切尔西的主力呢？所谓人逢喜事精神爽，乔科尔去找造型师做了头发，或许还做了某款著名眼霜的代言人，现在的他看起来绝对是一个清新爽气的帅小伙。

3 本作最倒霉的人 迭戈 巴西 波尔图

效力于葡萄牙劲旅波尔图的20岁巴西中场迭戈（Ribas da Cunha Diego）他从小就平步青云，代表巴西各级国家队出战。虽然他目前的名气尚不如以前桑托斯的队友，现效力于西班牙皇家马德里的罗比尼奥，但是假以时日相信他也会成为一个出色的球员。但是在《JWE9 AC》中，迭戈却从《WE9》里的小帅哥变成了现在的眯缝眼……相对于现实里的照片来说迭戈的眼睛也是最不像的部分。

JWE9 观察 苏格兰德比不再寂寞

本作虽然删掉了许多五大联赛的俱乐部，但是也有新成员的加盟，它就是来自苏格兰的凯尔特人。《JWE9 AC》中的格拉斯哥流浪者终于不再寂寞，历史悠久、气氛火爆的苏格兰德比终于在"《WE》系列"中再现。相信大部分的中国球迷都是在国脚杜威加盟苏格兰的凯尔特人时，才听到了该俱乐部的大名。其实，凯尔特人是一支相当有实力的球队。他们曾于1966～1967赛季夺得欧洲冠军杯，在2002～2003赛季也打入了欧洲联盟杯的决赛，最后惜败于葡萄牙的波尔图。日本球员中村俊辅本赛季离开意甲加盟凯尔特人，相信是由于其在日本国内的绝高人气，所以Konami为了保证市场需求而为本作申请了凯尔特人的授权。

▲杜威加盟凯尔特人。

凯尔特人资料

成立	1888
主场	凯尔特人公园球场
容纳	60832人
教练	斯特拉坎

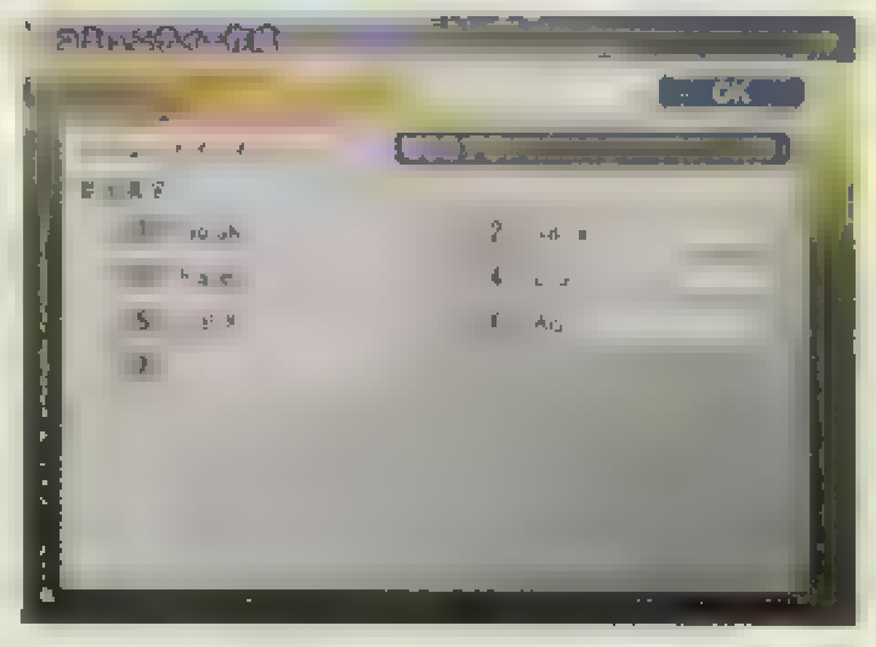
荣誉：1次欧洲冠军杯（1966～1967）、39次国内联赛冠军、33次国内杯赛冠军、12次国内联赛杯冠军

JWE9 观察 宽松的执法尺度

在《WE9》中由于对侵犯护球队员的判罚矫枉过正，导致了比赛中哨声不断，经常打断对战双方的节奏，影响了游戏的流畅性。裁判的执法各有各的尺度，以目前家用游戏机的机能很难模拟出真实比赛中瞬息万变的形势，而根据这些形势所作出的判罚自然也会受到影响。在只能针对数个大类的情况所模拟出的判罚中，如何调配这些判罚尺度的标尺也只是非常简单的两端内找一个或数个平衡点。本作调整了裁判的执法尺度，使其变得稍微宽松了一点，这使得近身互相拉扯争球的有效持续时间增长。总体来说，本作的流畅性有所提高，再加上新添加的各国家队，推荐大家试试本作的对战。

JWE9 观察 一机多人 便利功能

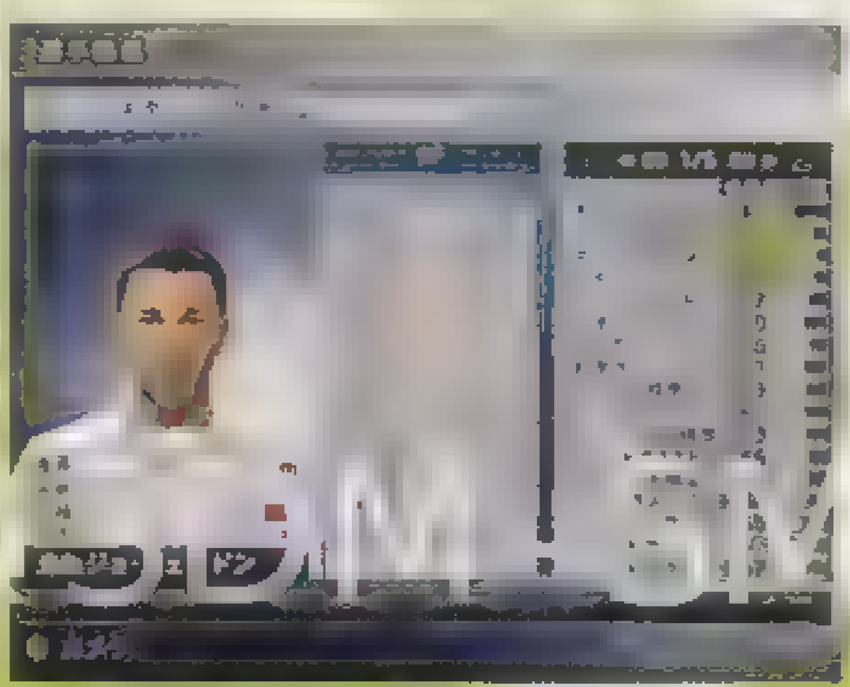
本作的新增功能选项"团体对战/COMMUNITY"是一个非常便利的设置。它能够实现比较正规的一机多人对战，拥有配套的数据储存，在团体对战中每一场球对阵双方的数据资料都会被保存以供查看。不会像之前的"《WE》系列"那样只是利用选择参加人数来进行一机多人的联赛或杯赛。一开始，玩家可以对这次开展的团队命名，比如"Someone and his friends"等等。然后设置最多16人参加的团队，包括每个人的专属ID。设置完这些后就能进入团队管理界面，开始比赛前还可以选择赛事的类型，包括1对1、杯赛、联赛，其中杯赛、联赛还可以在团队中选择参加的ID，避免出现某ID空缺的状态。该功能如果能够延续并完善的话，相信会对电竞赛事的组织者们提供相当的便利。



JWE9 观察 隐藏球员中惟一的中国人

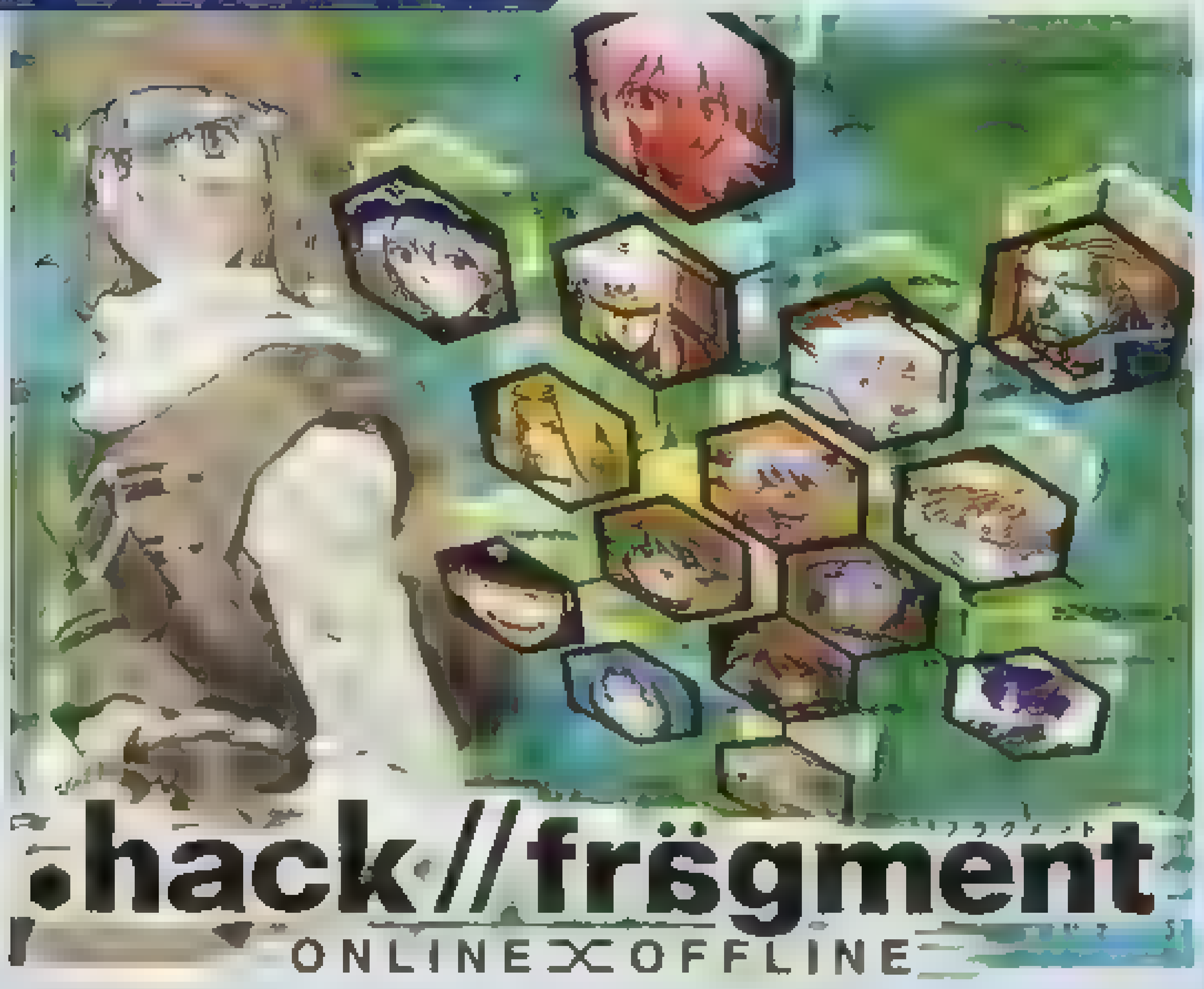
《JWE9 AC》的隐藏球员以日本球员为主，他们大多数是日本足球开展职业联赛之前的球员，但也有现役球员和入籍球员。如果你曾玩过"《WE战略版》系列"，那么对这些假名应该不会感到陌生。但是，有一位中国球员在本次隐藏球员中为中国争得了一席之地。他的名字就是：贾秀全。对于大多数读者朋友来说，贾秀全是一个陌生的名字，但是这丝毫无法掩盖其在中国足球历史中的辉煌地位。25岁时，他被公派留学加盟了前南斯拉夫的贝尔格莱德游击队，并以主力身份参加了当年1988～1989赛季的欧洲联盟杯。1993年从国家队退役后，贾秀全加盟了日本的大坂钢巴队，身披2号战袍担任后防核心，并以其出众的技艺征服了当时的日本足球。

▲贾秀全效力于日本大坂钢巴时。



隐藏要素之壁纸 游戏中可以在WE-SHOP里花50WEM更换菜单界面的背景。壁纸是J联赛的球队主题，购买后随便开始一场比赛，然后再退出到菜单界面就能看到新的壁纸。不过这可是一次性消费，下次还想更换别的主题仍需花费50WEM。

文 雨滴



.hack 断片	Bandai	RPG
PS2 hack fragment	2005年11月23日	日版

"《 hack//》系列"自从2003年4月发售了游戏《绝对包围》后便陷入了沉寂。当人们还醉心于游戏与动画的错综复杂的关系中时，Bandai已经率着新作《.hack//断片》(以下简称《断片》)和《.hack//G.U》杀了回来。其中《断片》实现了当初Bandai制作"《 hack//》系列"时的雄心壮志，将以前只存在于电视游戏中的虚拟网游"The World"移植到现实世界，《断片》不单能与电脑控制的NPC享受单机游戏的快乐，还可以与自己的好友一起在真实的网络世界中感受"The World"的魅力。更绝的，玩家还能自己编辑设计新的"The World"地图，用电脑创造新的"世界"！另外，熟悉系列作品的朋友可能会发现，本次作品的副标题"fragment"同时也是《 hack//》系列主要舞台——网络游戏"The World"的最初版本号！

操作简介

方向键/左摇杆	角色移动
右摇杆	切换视角
○	确定/角色行动
□	更换同伴的战斗策略
△	调出个人菜单
×	取消
SELECT	键入文字(网络模式用)
START	调出菜单
L1 R1	菜单翻页

《断片》与整个系列的关系

作为"《 hack 》系列"之一，《断片》与整个游戏故事有着密不可分的关系，单机版在游戏初始阶段即可邂逅动画版《 SIGN》中二名重要角色贝尔、B I与蜜蜜露。之后还能遇到前4作游戏中亦敌亦友的猫头角色米亚，它将会送给玩家整个系列的重要道具"黄金腕轮"，它的用法与前几作完全一样，攻击敌人，把它的HP降到一定程度后对其使用腕轮特有技能データドレイン，即可获得病毒核心或高级装备。

与前作角色一起快乐地享受单机版！

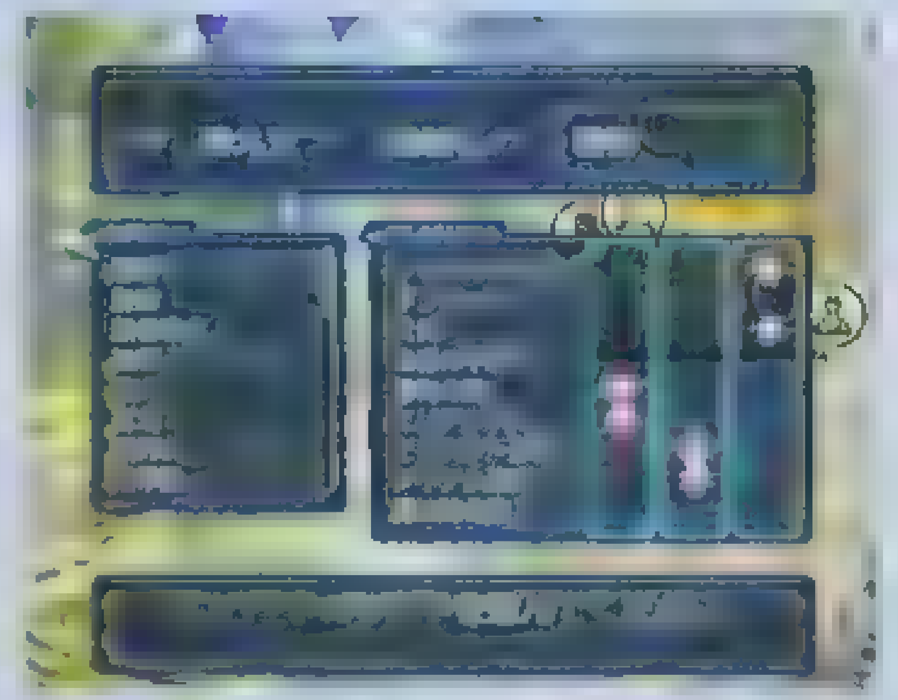
职业选择

▲ 游戏中有6种职业 很多职业造型里可以看见熟悉的面孔哦！

游戏一开始即可选择6种职业，分别是双剑士、剑士、重剑士、重斧使、重枪使和咒纹使。除了咒纹使以魔法攻击为主外，其他职业都较注重物理攻击。选定角色职业后，系统会提供99点能力数值供玩家分配，因为这关系到角色的初期能力，所以除了攻击力和防御力外，"命中"也是需要重点培养！玩家能够在一块记录卡内创建3个新人物。

游戏系统

本作的单机版延续了前几作游戏的系统特点，老玩家很容易上手，如果你第一次接触这个游戏，曾经在动画中出现过角色的贝尔及BT将会热情的教授你操作步骤！《断片》在"《.hack//》系列"系统基础上作了三个调整，一个是当玩家非法退出游戏时，装备、金钱全部初期化，正确的退出游戏方式为在都市内选择退回标题画面，或者按START调出菜单选择退出；另一个是游戏的记录系统发生了变化，玩家退出游戏的时候系统会进行自动记录，并且覆盖以前的记录，也就是说S L大法在此作中完全不可使用；最后一个变化是在挑战迷宫时就算全员覆灭时并不会Game Over，系统将自动把玩家传送到中心都市，然后扣除现有EXP的一半。



▲ 游戏的迷宫系统比较特别 三个关键词能衍生出很多组合 但关键的迷宫组合还需要从角色对话 查阅BBS以及收发E mail才能获得。

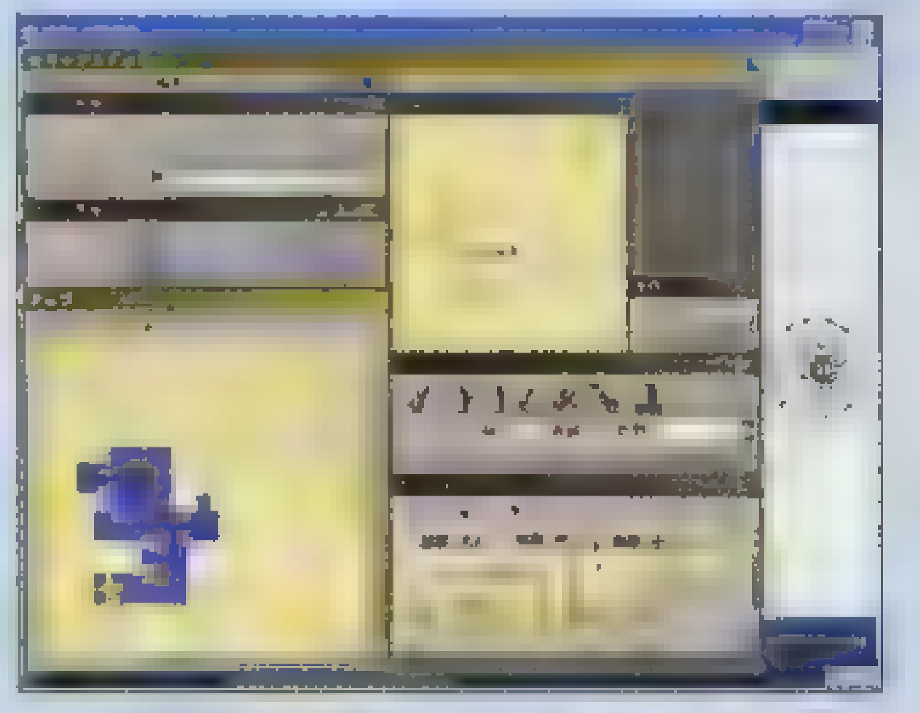
▲ 网络游戏The World的界面，版本信息里写的可是2007年……

与朋友畅游网络世界！打造自己的"The World"

《断片》除了进行单机游戏外，也可以通过PlayStation BB Unit联网进行网络游戏，享受与朋友一起畅游网络世界的快感。在ONLINE模式中，玩家可以与朋友收发E-Mail，也可以查看官方新闻。而在AREA SERVER模式中，玩家需要先下载一个官方程序，然后用电脑进行编辑，创造属于自己的网络游戏"The World"！与朋友联线在其中享受自己当管理员的快乐，而且网络上官方也会对你所架设服务器的访问量作出统计，如果玩家所架设的服务器访问量高，BANDAI总部就会增加玩家的制作权限，创造更高级的怪物和迷宫。但需要注意的是一台PS2只能架设一个SERVER程序。BANDAI公司通过官方网络宣布在线运营时间至2006年11月止，之后将关闭这个系统。AREA SERVER程序的下载地址为：

http://gwdown.channel.or.jp/hack/setup.exe

■按照这个方法进行连接即可。



▲ 在程序里可以编辑迷宫的配置 以及迷宫层数。

▲网络连接界面，确定以后连接生效即可进入网络世界。

▲这就是进入游戏后的主界面 数国 玩家只能享受到单机模式。

©Project hack
©BANDAI 2005

文 邪魔天使

TalkMan™

TALKMAN	SCE	ETC
PSP		

[illegible]

操作方法

由于该游戏可以选择简体中文，所以对于广大玩家而言在语言上不会成问题，在此只将基本的操作告诉大家。

方向键	光标的移动
START	打开菜单
L	"对话状态"中的场景变换
R	"对话状态"中打开揭示板
○	决定
×	取消
□	按住后对着麦克风说话
△	重复一次麦克斯所说的话

麦克风的使用要点

在玩《TALKMAN》之前要将游戏的专用麦克风插在PSP的USB接口处，插的时候要让PSP处于断电状态，而且这游戏只对应游戏专用的麦克风。

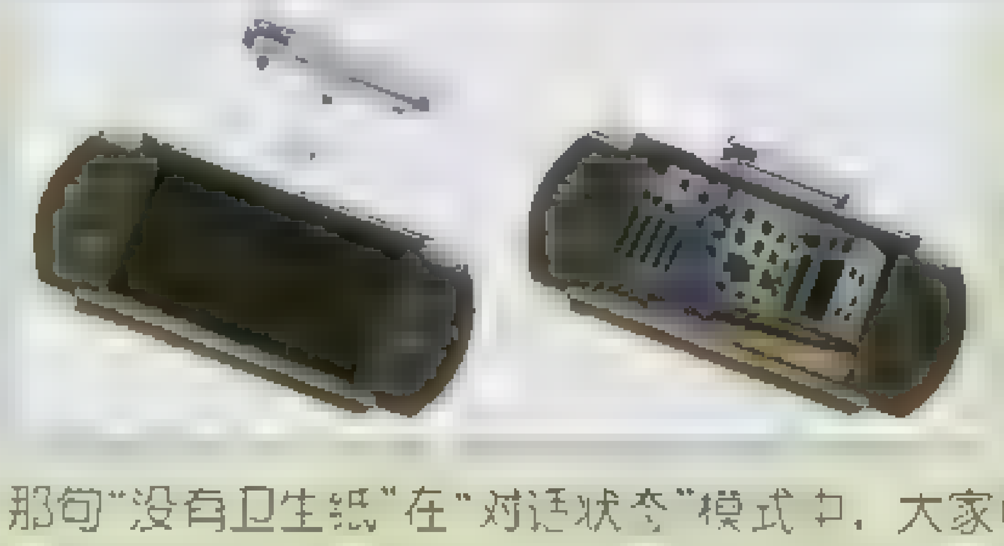
在使用麦克风的时候要保持说话是在麦克风的正面，距离大约在20cm左右。当声音输入正确时，画面右上方的音波会动，如果波形没有发生变化的话那就要检查麦克风是否插好。当处于强风和很吵的地方时有可能麦克风对声音识别不是太好，需要注意一下，而很吵的地方如果想加强麦克风的判断灵敏度的话可以将麦克风的接受音量调小一点。

开始游戏

插好麦克风、放入盘、确认记忆棒已经插好、打开PSP电源，现在就让我们一起来体验《TALKMAN》给我们带来的乐趣吧。

一开始会让你选择玩家所使用的语言，游戏可以从中文(简体中文)、英文、日文和韩文四种语言中进行选择。当改变选择的语言后除了自己要说的语言外，游戏中麦克斯所说的语言以及菜单的语言都会发生变化。

游戏一开始会让玩家测试麦克风，按照指示进行测试即可，另外在"选项"中的"测试话筒效果"可以随时测试麦克风是否装好。



游戏模式

游戏中主要的模式是"对话状态"和"游戏状态"两个模式，"对话状态"是选择需要翻译的语言，在进入该模式后麦克斯就可以把你想说的外语的内容用相应的外语表达出来，广告中那句"没有卫生纸"在"对话状态"模式中，大家可以找找看哦。"游戏状态"当然是玩迷你游戏啦，不过《TALKMAN》的迷你游戏也是要用到嘴巴的，比如跟着麦克斯练发音得评价还有练听力。

对话状态

对话状态是该游戏的主要模式，一进去先要选择需要麦克斯所说的也就是需要翻译的语言，需要翻译的语言是不能选择跟自己一样的语言的。在这个模式中设置许多场景，玩家在这些场景中切换来更换对话环境，每个环境都对应了相应的日常对话。这些场景包括医院、各种交通工具、娱乐场所、住宿等18个场景，日常对话的内容大约有3000条。当然，这游戏毕竟不是万能翻译软件，所涵盖的只是日常对话，不过应该够用了。

("夜生活"的选项中居然有"有没有刺激点儿的夜总会?"这样的话，让人寒啊。)

选好场景后进入对话画面，画面右上方麦克风的图标如果显示"ON"则表示你可以通过语音输入来查找对话，按住□键对着麦克风说话就可以了，如果找到了会直接显示出来，如果含义模棱两可那么会给出认为意思比较接近的句子让玩家来选择。按△键则是麦克斯用对话对象的语言来与你对话，这时也可以用语音输入。

在用麦克风进行语音输入时要用标准普通话进行语音输入(英语为加州腔、日语为东京腔、韩语为首尔腔)，如果不用标准语那么就很难识别出来，至少关键词说清楚，这样起码会有候补对话的提示。

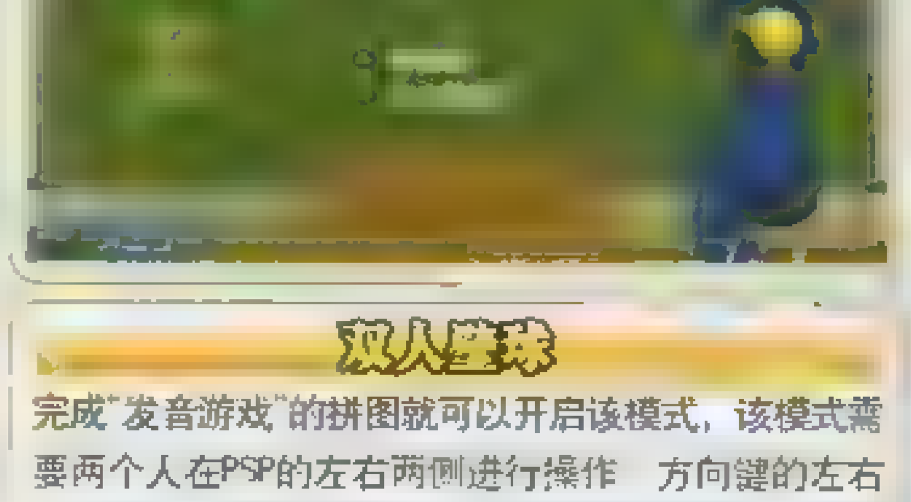
当然，不用麦克风进行语音输入也是可以的，那就在相应的场所按R键打开揭示板菜单，在里面选择想说的话，确认后还可以按△键来调整语气，而常用的对话可以把它们存在书签中，这样用起来就方便多了。

游戏状态

游戏状态包括"发音游戏"、"听力游戏"、"双人壁球"和"打鼹鼠"四个模式，一开始只有"发音游戏"和"听力游戏"，当把这两个模式中的拼图完成后就可以开启后面两个迷你游戏了。

发音游戏

玩家可以通过这个模式来练习四种语言的发音，该模式中的拼图被分成了25块，从上到下，从左到右，发音的难度也越来越高，每一块都有5句话，麦克斯会根据你发音的情况来给出评价，评价不好还可以按○键重来，当所有评价都达到A后就可而已开启该方块的那部分拼图，25块拼图都完成后就会出现"双人壁球"模式。不过需要注意的是，该模式对发音的要求比较高，不仅要吐词清晰，对语调也有要求，有时一句很普通的话，也有可能得不到A评价哦。



听力游戏

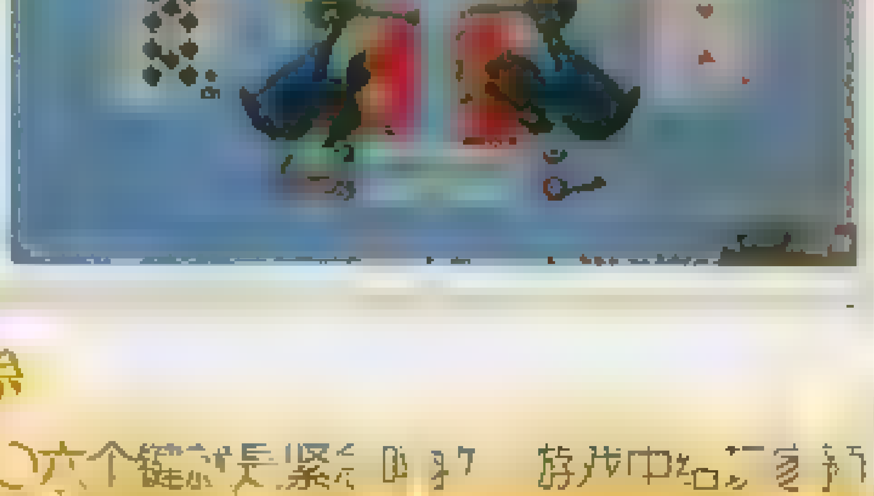
顾名思义就是考验玩家听力的模式，该模式与"发音游戏"一样有25块拼图，每一个拼图有5道听力题，麦克斯出题时会念若干句句子，念完后要让玩家在4个句子中选一个，4个句子分别对应PSP的△、○、×和□键。完成拼图后就会开启"打鼹鼠"的迷你游戏了。

双人壁球

完成"发音游戏"的拼图就可以开启该模式，该模式需要两个人在PSP的左右两侧进行操作，方向键的左右和□键、○键对应画面中左右两块板的移动，玩家要移动这两块板将球反弹回去，不让球离开外面。

打鼹鼠

完成"听力游戏"的拼图就可以开启该模式，也是需要双人才能玩的游戏，PSP的方向键的左和○键用于攻击，方向键的右和□键用于反击，进入游戏后左右两侧的两只麦克斯身边会出现扑克牌，如果牌大的一方去攻击牌小的一方，那小的一方就要按键来防御了，而如果小的一方去攻击大的一方，那大的一方是不会受到伤害的。



温馨提示

同时按下PSP的L、R、↑、↓、△、○六个键就是紧急呼叫了，游戏中给玩家预备了4种呼救的语言，说实话，麦克斯的叫声真凄惨。

©Sony Computer Entertainment Inc

www.plumbook.cn

特稿

文 雨滴

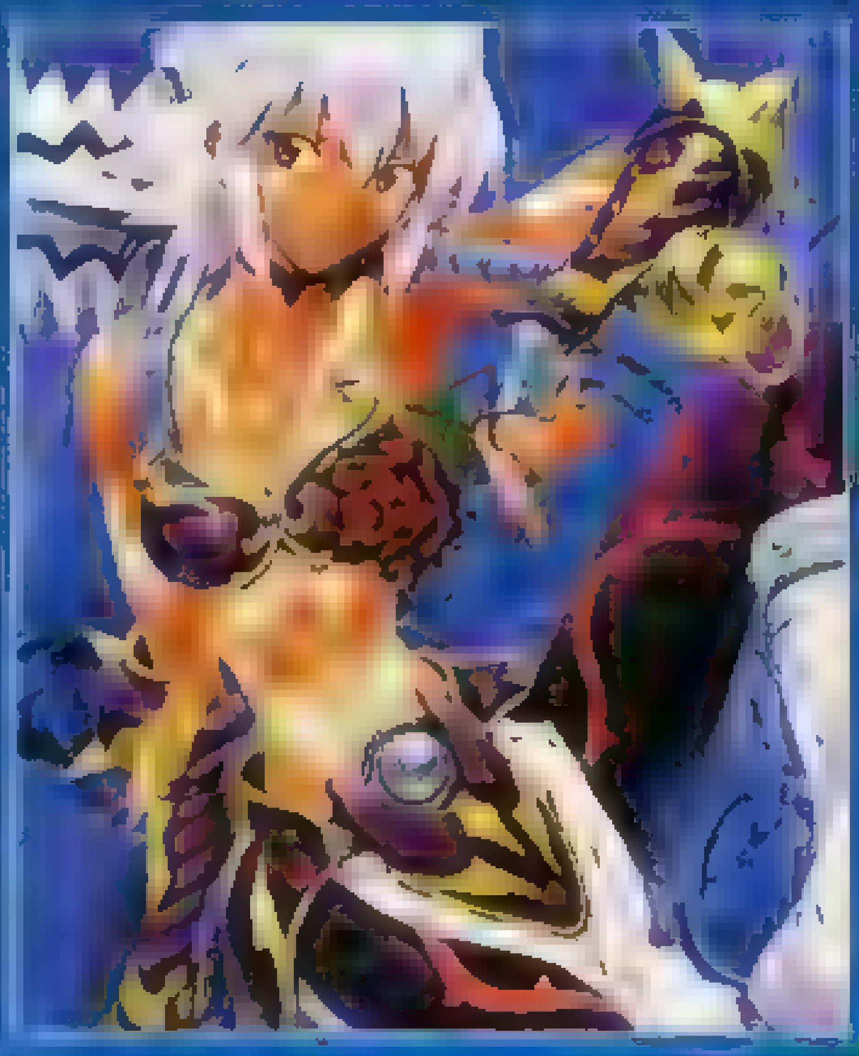
《.hack//》系列"是GANIX公司继动画《新世纪福音战士》后力推的又一巨作，在发售之初GANIX就宣布砸下重金把《.hack//》在各个平台上发扬光大，并邀请真下耕一、伊藤和典、贞本义行三位大师操刀设计整个系列剧情和人设，真下耕一不负众望，笔下的的独特世界观和人物关系让所有FANS惊艳不已。从2002年1月28日漫画部分登陆《月刊comptiq》开始，一直到2003年4月10日游戏最后一作《.hack//绝对包围》发售，在长达一年的时间里，GANIX公司以漫画、动画、OVA、游戏、小说的形式为我们展示了一个拥有深刻的内涵、广博的剧情以及错综复杂人物关系的网络世界——"The World"。而当我们还在为其间所描绘的剧情思考疑惑时，2005年GANIX公司再次卷土重来，与BANDAI合作开发了两款系列游戏新作《Fragment》和《G.U》，打算再次掀起"《.hack//》"狂潮。乘着这股狂潮，雨滴就在这里把"《.hack//》系列"总结一番，让大家能够清楚的了解这个系列的脉络，投入到这叹为观止的"The World"中。

虚幻中的真实"世界"——.hack的另类美学

故事概述

按照时间发展顺序《.hack//》系列作品排列顺序为：《//SIGN》(动画)、《//AI buster》(小说)、游戏4部曲(名字分别为《感染扩大》《恶性变异》《侵食污染》《绝对包围》)、《//Liminality》(随游戏附送的OVA，情节与游戏发展同时推进)、《//黄昏腕轮传说》(漫画与TV动画)、《//Fragment》(PS2网络游戏)、《//G.U》3部曲。这一系列作品以不同的视角交织起"The World"庞大复杂的世界观，让人深陷其中无法自拔。从故事内容来看，《//SIGN》、游戏4部曲以及《//Liminality》属于故事的主要流程，《//黄昏腕轮传说》、《//Fragment》属于系列的其他衍生外传，而《//G.U》3部曲因为还未发售，《//AI buster》尚在连载因此暂不定论。在目前已发售的前5部作品中，故事主线围绕着"终极AI阿乌拉"以及"黄昏腕轮"展开，慢慢深入到"The World"这个网络游戏隐藏着不为人知的秘密。

公元2005年12月24日，世界网络系统发生被人称为的"冥王之吻"事件，全世界电脑网络功能全部停止达7分钟，强烈依赖网络生存发展的人类社会为此受到重创。在这个事件中，只有一个由ALTIMIT公司开发的操作系统没有遭到侵害，于是惊恐不已的人类社会把ALTIMIT公司开发的系统定为世界统一规格网络操作系统。2006年夏天，ALTIMIT开发组核心成员离开公司，自行成立了CYBER CONNECT社(以下简称CC社)，并从德国人哈洛鲁特手中购入他所创造的网络游戏《Fragment》，重新制作成超大规模的多人在线网络游戏"The World"投放市场，受到多方瞩目。在故事发生的2017年时，这款游戏已经成为了同时在线2000万人的超级网络游戏。但没有人料到，这个[illegible]的网络游戏在[illegible]时发生了巨大变故。



第一章《.hack//SIGN》

"这是哪儿？我……是谁？"

网络游戏"The World"某个迷宫的最底层，咒术使司倒在腐臭的红色土地上，眼前的世界虽然熟悉，但仔细回想起来却又陌生无比，对于周围的事物司无所适从，只隐约觉察到自己被困在这个世界中无法Log-Out(网络游戏术语，指玩家无法让所操作的角色退出游戏)。在一个很偶然的情况下，司的身边出现了一个活泼开朗的少女重剑士蜜蜜露，虽然她们看彼此不顺眼，但在命运的刻意安排下，两人一次又一次在游戏中相遇。蜜蜜露渐渐发现司的问题不止是不能登出，在他的身后还有一个更强大的力量在控制着网络游戏里所有的异变。司从强大的力量那里获得了能够保护自己的守护者"巨大的腕轮"。本以为获得保护自己的力量就能得到快乐的司，却发现自己除了力量之外，只剩下孤独……

守护者的出现让越来越多的人注意到司这个角色，剑士贝尔、咒文使BT、双剑士楚良以及维持"The World"秩序的红衣骑士团团长昴，每个人怀着不同目的慢慢聚集到司的周围。昴是一个特别的存在，在现实生活中半身残疾的她对司的遭遇十分在意，接近司只想更加深入的了解这个孤僻的孩子。在昴与蜜蜜露的共同努力下，司渐渐对大家敞开心扉。同时，一个在游戏创建之初就被隐藏起来的秘密逐渐暴露在众人的面前。

"在一个没有人能达到的房间里，沉睡着一个少女，只要我与外界接触，有人就会将她污染，那个人讨厌我做她不喜欢的事情，她讨厌我与大家接触，她说……只要我、那个女孩还有她永远生活在那里就是最好的结果。"但渴望被他人理解的司还是违背了"那个人"的希望，向大家敞开了心扉。大家根据司的线索顺藤摸瓜找到了在"The World"创建之初的秘密

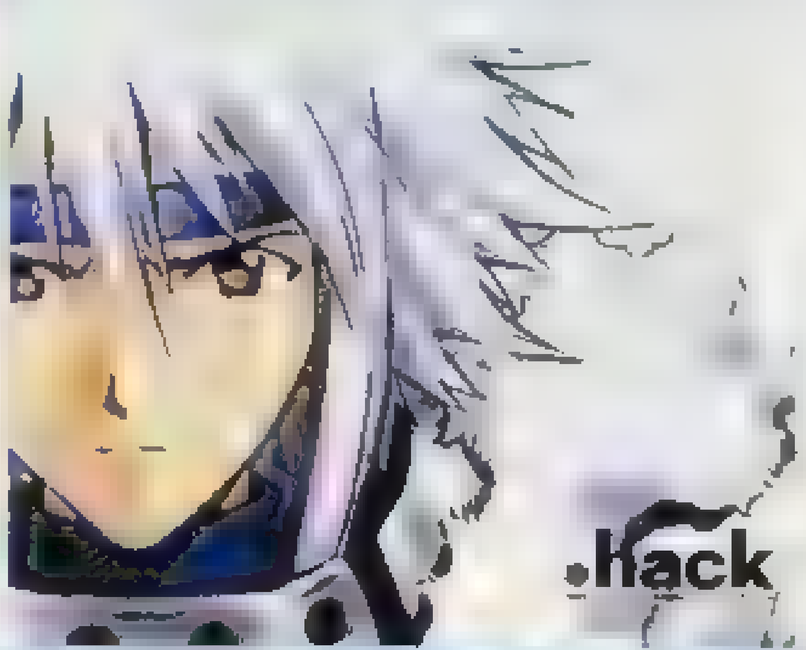
"The World"的创始人哈洛鲁特曾经深爱着一位女性艾玛，但高傲人性的艾玛却仅仅欣赏他的才能，直到有天她终于回心转意，邀约哈洛鲁特在两人初遇的地方相见。但他们都没有料到，一场突如其来的车祸让彼此天人永隔。哈洛鲁特无法承受艾玛离开人世的现实，陷入疯狂的他打算利用自己擅长的网络系统让艾玛重生……"The World"就这样诞生了！哈洛鲁特把自己的思念都倾注于建设"The World"中，他打算利用电脑让自己和艾玛达到永远的结合，而且在虚拟的世界中生下他们的孩子——分析"The World"中人们的行为活动记录，以此为基础，创造出属于他与艾玛的女儿——"终极AI阿乌拉"！但哈洛鲁特没有料到，系统程序在获得数据的同时也逐渐产生了自己的意志，它清楚地了解阿乌娜诞生之时也就是自己完成使命走向消亡之刻！女性的嫉妒和对"生"的渴望取代了它作为"母亲"的慈爱，为了不让终极AI阿乌娜诞生，系统程序想尽一切方法，把一个逃避现实的社会的少女司困在游戏The World"中，企图利用司对尘世的怨恨及绝望影响阿乌娜，让终极AI无法降生。

经过大家的开导与帮助，司选择了勇敢的面对现实世界。系统程序因为司的选择而愤怒至极，疯狂地对她展开了捕杀。司最终靠自己的意志离开了"The World"，阿乌娜也通过司的觉醒降生于世……

www.plumbook.cn

第二章《.hack//感染扩大》游戏4部曲

但系统程序终究控制了“The World”20年，刚刚降生的阿乌娜根本没有足够的力量与之抗衡；另一方面系统程序因为来不及阻止阿乌娜的降生气急败坏，不愿意就此消亡的它展开了对阿乌娜的追击。程序的斗争影响了整个“The World”的世界，并且把无辜的玩家也卷入其中。系统派遣不该存在于网络中的数据机械天使追击阿乌娜，而在追击中遭到机械天使攻击的普通玩家，因为无法抵抗其强大的侵蚀，意识被永远禁锢于游戏之中……BBS中不停地传出玩家在游戏时忽然昏迷不醒的传言……

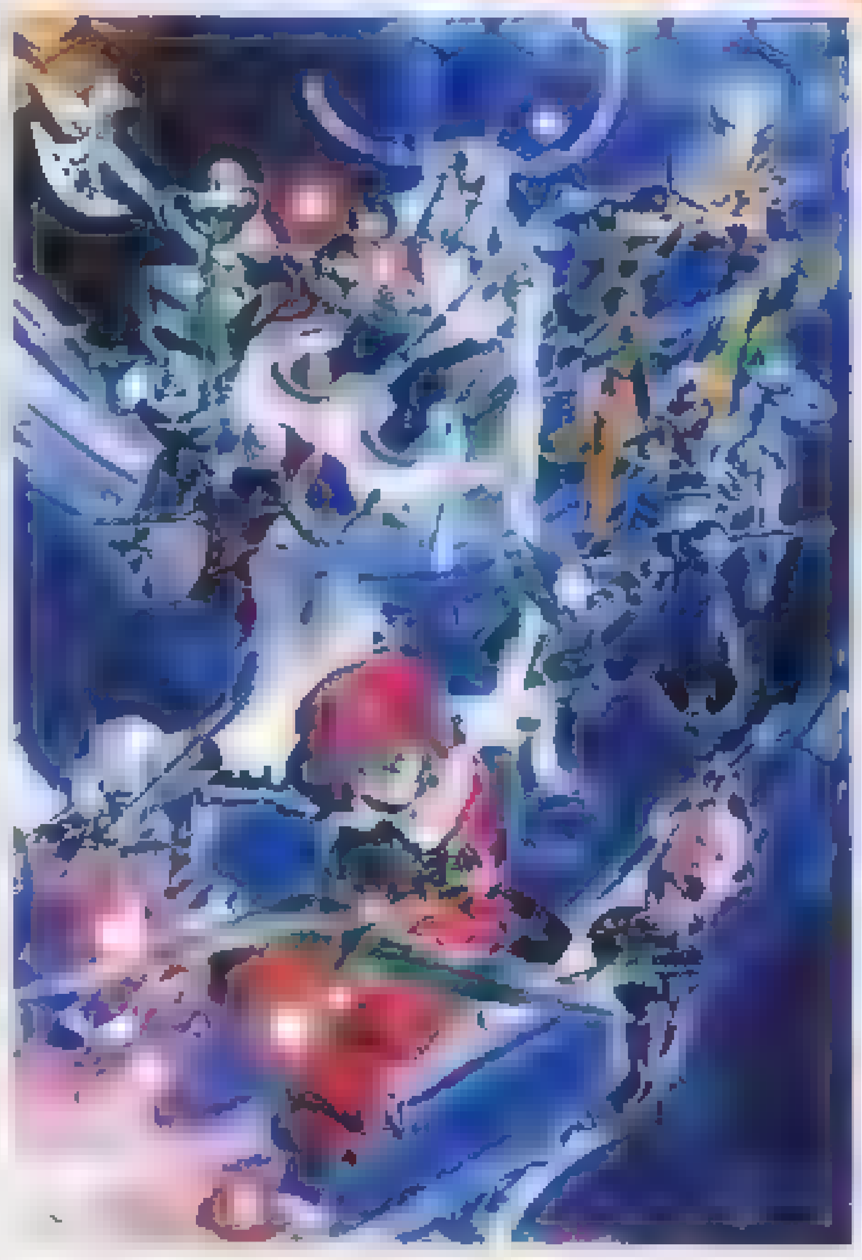


凯特是一名普通的中学生，因为自己的好朋友、游戏中颇有名气的“苍海之奥尔加”的邀请进入到网络游戏“The World”中。但他万万没想到自己的第一次冒险就遇上了阿乌娜和机械天使。为了保护好友凯特，奥尔加被机械天使钉在红色的十字架上失去了意识，匆忙之中，本来应该由奥尔加保管的“黄昏腕轮”转移到凯特身上。第二天当凯特得知奥尔加因为忽然昏迷住进了医院后，出于对好友的愧疚，凯特决定进入游戏彻底查清事实的真相，让好友重新恢复意识。凭借阿乌娜给他的特殊道具“黄昏腕轮”，凯特能够进入许多普通玩家不能进入的BUG区，他的行动以及黄昏腕轮引起了黑客女皇赫鲁巴的关注。随着调查的深入，凯特发现事情绝没有想象中简单，除了系统派出的追兵机械天使外，一种被称为“灾祸之波”的病毒正在吞噬着系统，而这一切则与很久以前流传下来的“黄昏之碑文”的预言如出一辙。这难道是哈洛鲁特的阴谋？但事态严重已经来不及思考“波”的来缘，“灾祸之波”不仅在网络游戏“The World”中肆虐，甚至逐渐延伸到现实世界中……在人类越来越依靠电子和网络的2027年，这样的情况势必将造成全球性混乱。

事态逐步扩大让“The World”的运营公司也意识到严重性，但CC社却决定采取非常手段，即将整个“The World”游戏销毁的方法清除“波”，即使这一举措将以在游戏中失去意识的所有玩家永远昏迷为代价。凯特无法允许CC社这样不负责任的作法，在黑客女皇赫鲁巴的帮助下，凯特联系到“The World”日本区域的游戏管理者约斯，三方商讨后决定，由赫鲁巴诱惑“波”前往他所制造的特殊区域，然后游戏管理者约斯将其这个区域与其他区域隔离开来，，最终由凯特通过“黄金腕轮”的力量将“波”彻底消灭。众人对这个计划充满了信心，但在决战之前，阿乌娜却找到凯特并告诉他

“灾祸之波”与“黄金腕轮”就象一面镜子相互依存，如果不破坏“黄金腕轮”，则“灾祸之波”永远无法消除！

虽然力量在战斗中必不可少，但



为了彻底消灭“波”，凯特选择毁坏“黄金腕轮”凭借自己的力量把“灾祸之波”消除干净。经过漫长且渺茫的战斗，凯特终于消灭了“灾祸之波”，而那些因为数据而昏迷的人们也从此恢复了神智……这段故事被永久的传诵，凯特和同伴黑玫瑰也成为了网络游戏“The World”中的英雄被人永远铭刻于历史中……

第三章《.hack//Liminality》

经历过“灾祸之波”事件的人们往往只注意到“The World”中的英雄那传奇般的故事，而整个事件里另一队关键人物他们却一无所知。获救的人们不知道，曾经还有一群人，当凯特在虚拟世界里拼命奋斗的时候，他们在现实世界冒着被捕的危险帮助凯特。于是，就有了OVA《Liminality》，为我们讲述那些不为人知暗中努力的勇者的故事。

德冈纯一郎，曾经是“The World”日本版的制作负责人，因为游戏里发生了玩家在游戏过程中昏迷不醒的事件而辞职调查。**水无濑舞**，一个普通的日本高中生，但她却是唯一昏迷后苏醒的玩家。就这样，两个人看似不相干的人一起对“昏迷事件”展开了探索。舞只记得自己在昏迷的一瞬间听到了一个音阶，这个音阶将自己从虚拟世界召唤了回来……加上同样对“The World”的内幕很有兴趣的KYO和由纪，4个人在现实里对这个传奇般的网络游戏进行了研究。他们发现在游戏是根据一个叫艾玛的女性所撰写的诗篇“黄昏之碑文”所创造的，但任何人一旦对“黄昏之碑文”进行研究，必然发生很多无法解释的事

情……这究竟代表着什么呢？

在4人遭遇瓶颈的时候，一个神秘的年轻人出现在他们眼前，他号称是黑客女王赫鲁巴的代言人，“赫鲁巴”这个名字正是来源于“碑文”。赫鲁巴为德冈纯一郎解释了整个“The World”程序出错的原因，也告诉他们解决的方法——若要让程序恢复正常，则要进入到游戏运营公司的内部，把出错的程序全部归集到一个地方进行清除，可惜这样的行为在现实世界等同于犯罪。为了让在游戏中失去意识的玩家重新清醒，赫鲁巴的代言人只能与4人组成临时侵入小组蹩脚地闯入游戏运营公司CC社电脑中枢……5人最终成功清除了BUG，但他们的事迹却永远的被埋藏在历史的角落……

番外篇《.hack//黄昏腕轮传说》

《//黄昏腕轮传说》讲述了在消除“灾祸之波”后的第4年，一对兄妹偶然获得“The World”的限定角色奖品进入到游戏的故事。在游戏的过程中，一个神秘的少女送给哥哥一支“黄昏的腕轮”，伴随着腕轮的出现，“The World”再次出现了4年前发生的离奇事件……本作的卖点除了可爱的人物设定外，游戏中的人气角色“苍天之巴鲁姆克”作为管理员出现在动画(漫画)中，也为游戏增添了不少噱头。《//黄昏腕轮传说》的动画版与漫画版的结局不大相同，但总体来说风格与系列一贯的深奥晦涩相反，十分的轻松活波！由依澄晌所设计的人物十分可爱，吸引了不少女性读者。

关键词

“《.hack//》系列”以广博的故事及深邃的世界观让FANS震惊不已，但在故事中存在着很多晦涩的关键词，让只了解一部分故事内容的人无法了解其中的深层含义，这里就为大家解释一下系列中出现的几个关键词。

The World 一个全球在线人数达2000万人的网络游戏，也是“《.hack//》系列”的主线故事上演舞台，德国人哈洛鲁特·休依克根据自己心爱女性艾玛·威兰的诗篇《黄昏之碑文》构筑了The World的前身Fragment，后来CC社从哈洛鲁特手中把它的版权购买下来发展成为今天的“The World”，但CC社却不知道，哈洛鲁特创建Fragment的目的只是为了在虚拟世界中创造出属于他与艾玛的孩子阿乌娜。

阿乌娜 她是一个终极AI，即人工智能。但她同时也很悲哀，身上背负着哈洛鲁特对艾玛几近扭曲的感情。The World系统本质上是为了迎接她的诞生而创建的，但在阿乌娜即将诞生的时候，渐渐形成自己人格的系统却不愿意让终极AI取代自己，想方设法阻止她的诞生！历史的齿轮却不会因此而停止转动，最终阿乌娜还是降生于世。

黄昏之碑文 哈洛鲁特爱慕的女性艾玛所创作的诗篇，广泛流传于互联网中，不过网络流传的版本是经由无数位玩家拼凑的不完整版，真正的版本现已经失传。哈洛鲁特根据黄昏之碑文内容构筑了The World。现在流传于网络间的版本内容如右：

其实真正的版本在游戏中曾经出现过，凯特进入一些奇怪的房间里获得的重要道具"碑文的断片"即是完全版的一部分，但因为篇幅限制这里就不把全文列出来了。

寻找黄昏之龙的勇者失落在黑暗的阴影之中，
黑暗的摇篮为此而波动，
黑暗女王赫鲁巴因此而起兵，
在光明之王阿贝隆与之遥相呼应，
他们在彩虹之桥的尽头，
与"灾祸之波"进行了激烈的抗争
阿露芭的湖水为之沸腾，
光之树为之倾倒，
与所有的力量都回归于艾数·科伦的神殿中时
无影之世界重回虚无之境
而寻找黄昏之龙的勇者
再也没有回来

黄昏腕轮 阿乌娜送给游戏主角凯特的腕轮，能够修改游戏中的怪物数据。这个腕轮本来是打算交给"菲亚娜的后裔"之一"苍海之奥尔加"，却阴差阳错落入了凯特的手中。黄昏腕轮与传说中毁灭"The World"世界的"灾祸之波"是一对对立的双生体，黄昏的腕轮的使用必然导致"灾祸之波"的扩散，于是在游戏最后凯特破坏了黄昏腕轮。由于TV动画《//黄昏腕轮传说》属于系列故事的外传，因此其中的黄昏腕轮不在讨论范围内。

黑客女皇赫鲁巴 黄昏之碑文中所记载的黑暗女皇，现实世界中赫鲁巴不仅是一个十分厉害的黑客，也是一位著名的网络安全维护专家。她似乎很早就关注着网络游戏"The World"。把其实中没用的程序收集起来创造了自己的空间——网络贫民窟。没有人知道赫鲁巴的目的是什么，她总是在最关键的时候出现，给予主角必要的情报或帮助。在游戏通关后可以获得赫鲁巴的地址，你将发现黑客女皇的所有数据均是99！

真下耕一 生于1952年6月21日，26岁时他参与制作了52集动画《科学忍者队》，此后1992年监督制作动画《NEO英雄传～风之大陆》，真下耕一1975年加入"龙之子动画制作公司"，与押井守、西久保瑞穗、植田秀仁合称为"龙之子四天王"，1984年真下耕一退出龙之子公司，与他人合作成立了"Bee Train"动画制作公司。目前真下是Bee Train公司的总经理。最近他参与制作了CLAMP的动画《翼之编年史》。

GIFT

如果你购买了《.hack//SIGN》的DVD，你会发现除了TV版播放过的全26集内容外，还多出一集《//Intermezzo》！第26集为大家讲述了在网络游戏"The World"里十分受玩家喜爱的角色加尔蒂妮娅的故事。看过故事以后相信你会对这个冷漠的女重枪使有新的认识。

BANDAI公司于2003年10月24日发售的DVD资料特典，收录了《//黄昏腕轮传说》的Sound drama以及OVA《//Liminality》，当然这些都不是最重要的，为了吸引忠实FANS的眼光，《.hack//Integration》还收录了没有公开的TV版第28集《.hack//Unison》。让人感叹之于不仅感慨不愧是GANIX公司出品，抢钱根本不计代价。《//Unison》最吸引人的地方就是系列出现的重要角色将会聚在一起开Party！这可是FANS梦寐以求的光景啊！

.hack//Gift

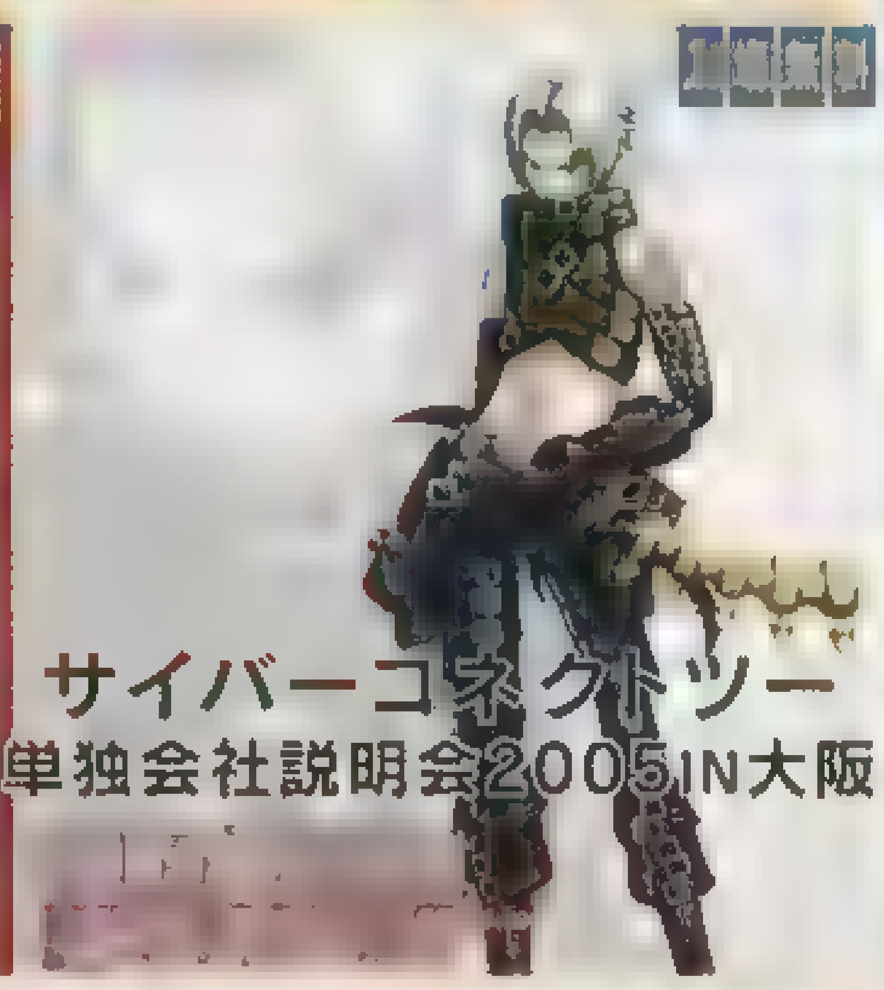
作为Gift系列第三弹，你只需要购买BANDAI发售的日版"《.hack//》系列"游戏大礼包(感染扩大、恶性变异、侵食污染、绝对包围)即可免费获得超级OVA《.hack//Gift》(美版只要购买《绝对包围》也可获得)！为什么要叫"超级OVA"呢？因为故事里的人物都是经过卡通化之后出现的，充分体现了GANIX公司的恶趣味。而且本OVA的台词完全不照章出牌，纯粹和大家玩无厘头……但是作为一个忠实FANS，你又怎会错过这么一个视觉恶搞呢？！GANIX果然摸透了大家的心思。

Gift No.4 .hack//AI buster

准确来说，这是由官方发布的"《.hack//》系列"小说，但为什么要把它归Gift呢？因为第一国内玩家很难接触到这本小说，第二这本小说还在连载中，因此笔者无法对小说内容进行分析概括。《//AI buster》十分强调网路游戏的要素，讲述游戏与TV版之间发生的故事，并且解释了何为"菲亚娜的后裔"，以及"苍天之巴鲁姆克"特殊造型的来历。目前这本小说已经由台湾角川代理，于2003年9月16日出版，有兴趣的朋友可以找一下看看。小说第二部日版则于2005年6月1日发行。

2005IN实录

"《.hack//》系列"开发社CyberConnect2几乎每年定期举行的企业说明会，自2003年10月25日在东京举行至今已成功举办了5届，今年12月即将在大坂举行的是第6届CC社单独说明会。本届东京说明会除了将对CC社的制作游戏进行讲解外，同时也对想要进入游戏业发展的年轻人提出一些入行建议。让有此愿望的年轻人能够清楚了解当前的游戏业情况和需要具备的技能。



World

作为"新世纪騙钱计划"的延续，虽然东家由GANIX换成了BANDAI，但抢钱的本质一样不改！你想看最新的作品情报吗？你想看关于G.U的漫画吗？你想了解"《.hack//》系列"的更多内幕吗？没问题！买书就成。即将发售的杂志《.hack//G.U The World》是一本专门讲述《.hack//G.U》世界的入门书，杂志第一期连载内容为漫画《.hack//G.U.+(プラス)》、《.hack//GnU(にゅ～)》及小说《.hack//CELL(セル)》。看吧，只要你抓住了FANS的心，赚钱就是这么简单！

后记

《.hack//》系列"虽然没有象EVA那样大红大紫，但仍然吸引了不少FANS的眼光。同EVA一样，《.hack//》系列也蕴涵了很多哲学思想，符号学、心理学、弗洛伊德——但最重要的是——对网络及网络游戏的思考。究竟对我们来说网络是一个什么样的存在，网络游戏究竟能为我们带来什么，现实与虚拟究竟哪个更为重要，现如今网上人数已经过亿，家庭网络和网络游戏对我们来说，在生命中占据什么样的地位？《.hack//》系列让我们对此有了一个新的思考。

3DM SMV
www.plumbook.cn

火热秘技

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn 短信投稿：发送TT+你希望投来的稿件内容简介到33557770

NGC 日版

火影忍者 激斗忍者大战！4

游戏原名 NARUTO－ナルト－ 激斗忍者大战！4

投稿人：火影名人 leaf

与前作联动

当你的记忆卡中有前作(即《火影忍者 激斗忍者大战！3》)的记录时，在开始新游戏时会自动追OMAKE模式，并可以设定对战条件。

快速打出新任务

只要在标题画面和菜单画面中按A、B键反复来回切换，新任务就会不断出现，但由于部分任务必须要先完成某些任务才会出现，还有部分任务需要打出某些隐藏角色后才会出现。所以在未达到条件之前用这个方法是无法将所有任务打出来的。

隐藏角色出现条件

需要说明的是，部分隐藏角色在对战次数达一定程度后也会出现，不过不推荐用这个方法就是了。

左近	完成5个任务
多由也	完成10个任务
伊鲁卡	完成15个任务
水木	完成20个任务
赤丸	完成25个任务
君麻吕	完成30个任务
乌鸦	完成35个任务
白	完成40个任务
桃地再不斩	完成45个任务
御手洗红豆	完成50个任务
宇智波鼬	完成55个任务
大蛇丸	完成65个任务
纲手	完成75个任务
三代目火影	完成85个任务
觉醒雏田	完成100个任务
佐助状态二	完成120个任务
干柿鬼鲛	完成S级任务 最强对手·阿凯篇
药师兜	完成S级任务 最强对手·纲手篇
究极九尾鸣人	完成S级任务 最强对手·佐助状态二篇

隐藏场地出现条件

本作的隐藏场地出现条件也和完成任务的个数有关，本来也有详细表格的，不过为了避免被纱迦说成有骗稿费之嫌，不得不忍痛删字。

简单地说，只要完成3个任务，就会出现第一个隐藏场地木叶温泉，之后每完成3个任务就会出现一个新场地。到完成第72个任务时，就会出现最后一个隐藏场地：草原(新)。

隐藏模式出现条件

和隐藏角色、隐藏场地一样，部分隐藏模式的出现条件也和任务完成数量有关，要求最高的是BGM模式，要完成72个任务。随着完成任务的数量，菜单画面的背景也会产生一些微妙的变化。下面只列出出现条件与任务完成数量无关的任务。

角色档案：打过各角色的单人记分模式。

角色语音：打过各角色的单人计时模式。

观战模式：玩20次生存模式。

最强攻击力：完成S级任务：记分模式20万点。

最高难度：完成S级任务：组手200人。

本作绝对是拥有NGC的"火影迷"所不能错过的作品！

PS2 日版

第3次 超级机器人大战α

游戏原名 第3次スーパーロボット大战

投稿人：徐明

关于全部原创角色加入的补充

在之前的攻略中曾经介绍过让全部原创角色加入的方法，其原理是因为本作有一个BUG：当你玩过附加关后，选择NEW GAME，这样在附加关中登场的我方角色就会加入我方队伍。由于本作的最后一个附加关是有全部原创角色登场的，所以在玩过这个附加关后再选择NEW GAME，就可以让全部原创角色加入。这样就可以一次凑齐全部主人公！

但用这个方法来进行游戏的话，就会出现一些BUG。严重的话甚至会导致死机，令游戏无法进行下去。不过经小弟的潜心研究，终于发现了避免这个BUG的方法，那就是：如果某一关的剧情中会有某位原创角色或机体登场，那么在这一关就不能派这个原创角色或机体出场。如果违背这个原则的话，轻则会导致因BUG而加入的原创角色或机体消失，重则会导致死机。

由于在正常情况下4位主人公是不会碰面的，所以无论你打哪条路线，都可以放心使用其他3位主人公，但千万要小心曾伽、降圣这种每条路线都会来掺和的人。

这个BUG看似有趣，但由于只能在NEW GAME中使用，所以N周目积累下来的资金和PP值都派不上用场，故实用性不高。也难为徐明读者花这么大力气去研究了。

PS2 所有版本

汪达与巨像

游戏原名 汪达与巨像

飞空秘技

在游戏中经常可以看到在天空中盘旋的老鹰，它偶尔会进行低空飞行，此时便是使用飞空秘技的大好时机！当老鹰对准主人公进行低空飞行时，看准时机跳起后按R1键，成功的话就可以抓住老鹰。这样老鹰就会带着主人公在空中翱翔了。

这条秘技说起来容易、做起来难。最佳地点莫过于第10个巨像所在的洞窟以南的山崖上，这里每隔一段时间就会有老鹰飞来，而且四周景色也不错。除了老鹰之外，每次打败巨像后出现的白鸽也可以用来实现这条秘技。

这条秘技倒是相当有趣啊！不过如果没力气的话可就会从空中摔下来哦！

PS2 所有版本

生化危机4

游戏原名 BIO HAZARD 4

射击迷你游戏

在《生化危机4》中有一种射击迷你游戏，打过之后电脑会根据玩家取得的分数和射中靶子的数量给玩家模型。游戏中一共有A、B、C、D4种组合，每种组合都有6个奖品。游戏允许玩家反复挑战，因此只要多练枪法，就一定能拿齐全部奖品。但当玩家获得某种组合中的3个奖品之后，该组合的难度就会上升，因此只建议玩家一次游戏就拿完该组合的全部6个奖品！

一次拿完全部6个奖品的要求是一样的，那就是分数达到4000且没有失误(日版的分数只需要达到3500分就行了)。每凑齐一种组合的奖品，都可以拿到一定数量的奖金。凑齐全部4种组合，可以拿到12万5000元！

神秘壁画

在玩射击迷你游戏时，在射击房里有两张神秘的壁画。只要向壁画上的特定地点射击，就会出现一些特殊效果。

壁画1 林间小屋：在3 1章、4 1章出现，奖品组合为A、B、C。可以射击的地点有：森林(房间内充满羽毛)、烟囱(房间内充满烟)、蜂巢(房间内出现大量蜜蜂)、窗户(传来人的叫声)。

壁画2 月下古堡：在4 2章、5 1章出现，奖品组合为A、B、C、D。可以射击的地点有：月亮(房间的亮度发生改变)、星星(变为流星，并出现投石攻击)、古城(听到萨德勒的笑声。如果在亮度发生改变时击中古城，会燃放烟花并增加300分。)

好像很少有人会去玩这个迷你游戏。不过说实话，12万5000元实在太少了。("12万5000元！"的那个感叹号是纱迦加的。)

警告！这不是秘技！

日版《灵魂能力Ⅲ》已经发售，但日版存在有一个比较严重的BUG，只要你按照以下步骤操作，就会令你的记录消失。具体步骤如下：

1.进入《灵魂能力Ⅲ》的剑之编年史模式并保存记录。

2.进入PS2的记忆卡管理画面，对里面的记录进行任意操作(比如删除、拷贝)。

3.重新进入《灵魂能力Ⅲ》的剑之编年史模式，再次保存记录。

之后你就会发现记忆卡里的《灵魂能力Ⅲ》记录已经损坏，你的劳动成果从此化为乌有。不过这个BUG虽然可恶，但也有方法避免。

要想避免这个BUG，有以下4种方法：

1.不玩剑之编年史模式。剑之编年史模式所关系到的隐藏要素，都可以用对战场次来换，只是多费些时间；

2.玩剑之编年史模式不存档，一口气打穿。剑之编年史模式通关一次就可以开启几乎全部的隐藏要素；

3.在将剑之编年史模式通关前不对记忆卡中的记录进行任何操作，通关之后就不再碰这个模式；

4.如果你既想玩剑之编年史，但又要对记忆卡中的记录进行操作，那么请先将《灵魂能力Ⅲ》的记录备份到另一张记忆卡里，然后删掉自己记忆卡里的《灵魂能力Ⅲ》记录，之后就可以随意进行操作。操作完毕后把备份的记录再拷回自己的记忆卡里就行了。

▲果然还是日版最高！瞧，多华丽的流派名！但日版《灵魂能力Ⅲ》只能在日版机上才能显示日文，因为只有日版机才能将PS2的语言环境设为日文。Namco的本意大概是想让日本玩家既能看日文字幕，又能看英文字幕，不过购买了港版机的纱迦就……

SHADOW THE HEDGEHOG

文 猫太

毫无疑问，早在《索尼克大冒险2》中登场的阴影已经成为了索尼克历史中的又一位"新宠"。其充满谜团的经历，邪恶中带有一分善良的性格，更富科学原理的速度感以及惊人的破坏力都让所有FANS眼前一亮。因此几乎在之后的每一款新作中，都少不了这位角色的加入。所以SEGA决定单独以这位角色为主线，制作一款在风格上与《索尼克大冒险》类似的作品，让所有玩家都能更加深入地认识这位角色。本作采用了暗黑与英雄两种故事的分支充分地表现出阴影那中性的性格可根据玩家的行动改变自身的历史。究竟你要如何辅助暗黑之王与索尼克作对呢？或者要与同伴们通过什么手段对付弹头博士呢？下面就为大家揭晓当中的奥妙吧！

刺猬阴影	SEGA/SonicTeam	ACT
多机种	Shadow The Hedgehog	2005年11月15日

操作详解

善恶值

画面的左上方和右上方分别有一根槽，当玩家攻击英雄方的角色时，左上方的红色邪恶值就会增长，若玩家攻击邪恶势力的怪物时，右上方的蓝色善槽便可增长，当某一根槽的能量增长至尽头时，该槽的能量便会开始慢慢倒流，而阴影身上也会发出相应的光芒，在这个状态下，玩家按下相应的按键就能发动善恶技，发动邪恶技能后，阴影会从体内爆发出范围惊人的能量，对附近的建筑物以及敌人造成巨大的伤害，蓄满一次大概能连续爆发出三次能量；发动善之技能后，阴影会以超高速向前方移动，并无视前方地形，直到槽的能量消耗殆尽，在BOSS战时，善之技能会转变成时间停顿，玩家可趁机疯狂地攻击BOSS。

▲善恶值在蓄满后会迅速流逝，玩家一定要赶快利用哦！

三机种按键操作

动作	[illegible]	PS2版操作	NGC版操作
移动	左摇杆	左摇杆	左摇杆
转动视角	右摇杆	右摇杆	右摇杆
切换辅助角色	十字键	十字键	十字键
跳跃	A键	×键	A键
动作键	B键	○键	X键
使用武器 拳头	X键	□键	B键
扔掉武器 善恶技	Y键	△键	Y键
锁定视角	R键	R键	R1键
暂停 菜单	START键	START键	START键

切换辅助角色

在关卡中，玩家都可以在路上遇到一位代表英雄路线的角色和一位代表暗黑路线的角色（通常都是暗黑之王的眼睛），他们会提示各自路线的任务以及目标位置所在，英雄路线的角色甚至还会辅助玩家攻击敌人。当玩家已经与这些角色碰面后，就可以通过十字键的←（暗黑角色）、↓（无角色）、→（英雄角色）随意调动他们在跟随在身边。（关于不同路线的选择在下文有详细介绍）由于除普通路线外，玩家都要破坏一些特点的目标或一定数量的敌人，当到达这些目标附近时，如果在身边的是相应任务的辅助角色，目标上方就会出现三角的标记（暗黑为红色、英雄为蓝色），方便玩家确认。

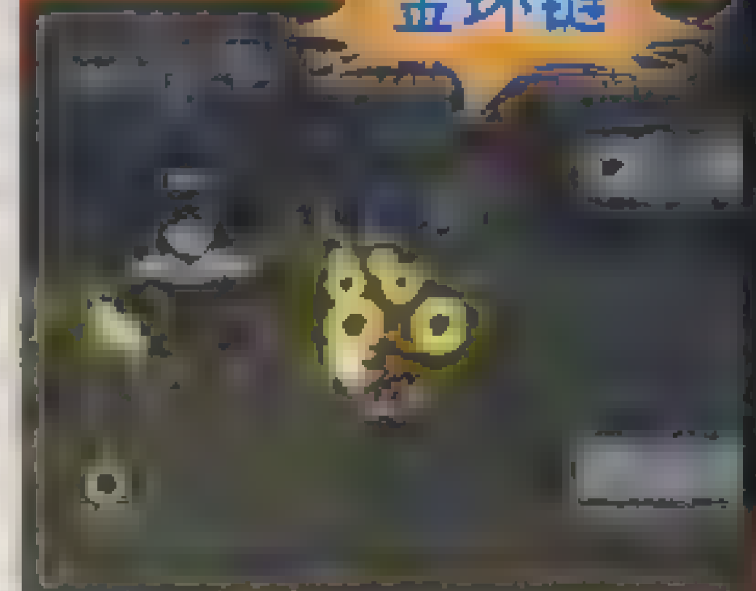
▲通常情况下，切换成英雄路线的辅助角色会对战斗更有帮助。

[illegible]

活用物品

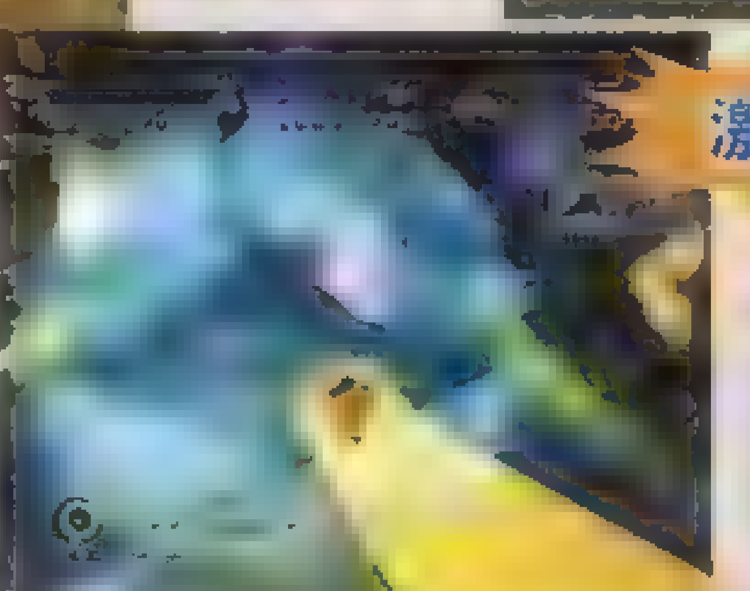
▲按动作键可举起地面上的箱子，有些箱子不能用拳头毁坏，只能通过武器或举起箱子扔出才能破坏。另外有些汽车或地面底下会有绿色的光芒，只要在接近后按下按键就能掀起它们并压倒前方敌人。

金环链



▶在每个关卡中都有不少由金环组成的链子，当玩家接近第一个金环时按下动作键就能沿着金环快速滚动至末尾的金环处，有时能通过这些链子到达近道。

激突



◀在一般情况下，站着不动并紧按动作键后阴影会变成一个滚球不断转动蓄力，当玩家放开按键后，阴影便会以高速向前滚动一段距离

[illegible]

跳上空中再按一下跳跃键，阴影会向最接近的敌人身上撞击过去，威力不俗，所以当手中没有任何武器的情况下基本上都要靠此方法攻击。另外攻击带有跟踪性，但是小心在落地后的惯性可能会让自己滑下深渊。

[illegible]

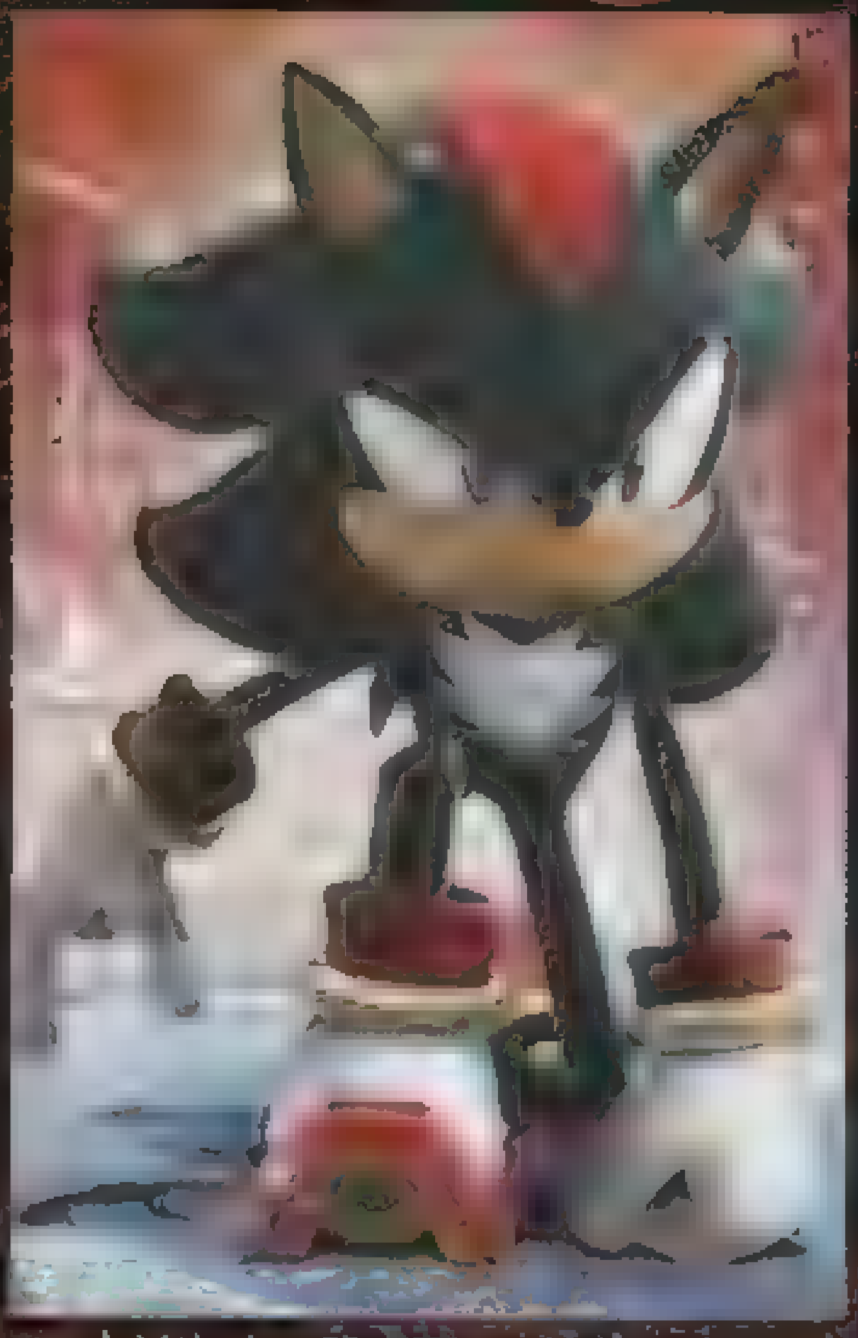
在一些前方只有左右两堵墙壁，下方是深渊的地点，玩家只要在连续两次跳跃后贴近墙壁，阴影便能在墙上停留一段时间，这时玩家再按方向跳跃，阴影就可以利用三角跳跃通过此地。另外在墙上还能行走一小段距离。

©SEGA

www.plumbook.cn

超越善恶

在每个关卡中，玩家将可以选择走2~3条不同的路线，分别是"暗黑路线(Dark Mission)"、"普通路线(Normal Mission)"和"英雄路线(Hero Mission)"。按下START键进入操作菜单后，玩家就可以通过左右移动方向查看在本关达成某条路线的目标是什么。游戏的总流程采用了递增式的关卡所组成，也就是说，通过玩家在每个关卡的不同路线选择会影响到下一关的内容。故事模式中，玩家在关卡中达成了某个路线的目标后就会自动进入相应的分支，而且不能返回。游戏中一共有22个关卡，玩家以各种不用的路线走法完成关卡会直接影响到最后的结局，而这些结局的数量也达到了32种。由于篇幅的关系，这次的攻略会着重解说极端的英雄路线以及究极的暗黑路线流程，其他的关卡只罗列出各种分支路线的达成条件。



路线图

			D1	E1	F1
	B1	C1	D2	E2	F2
A	B2	C2	D3	E3	F3
	B3	C3	D4	E4	F4
			D5	E5	F5

Check Point评价详解

按照《索尼克》的传统设定，通关后的评价会根据玩家所花费的时间以及最后身上所保留的金环数量定夺，从最低级的E到最高级的S(本作是A)，若玩家在本作中以普通路线通过关卡也以此为基准。而在本作当中，由于有了善恶值的存在，所以玩家如果以英雄或暗黑路线通过关卡的话，还会增加能量增长值的分数。但并非在这种情况下，走英雄或暗黑路线就会更容易达成A级，因为要完成特定的任务或击破特定的目标要花费的时间会更多，所以善恶的分数只是用来弥补这些时间上的分数损失而已。

序幕

黄昏的橙黄色总是能让人心情平静，但在距离城市外不远的一个小丛林中，一个黑点正在高速移动并最终停止在一棵大树下。没错，他就是阴影。自从上次与索尼克一起破坏了蛋头博士的邪恶计划(《索尼克大冒险2》故事)后，阴影再次独自一人返回那寻求回忆的迷惘生活中。脑海中经常出现的断片再次闪现，一位逝亡中的少女、一支迎面而来且火力十足的军队、一声手枪发射的巨响以及一句"玛丽亚"……

"究竟谁是玛丽亚，为什么我除了自己叫阴影外就什么都不记得……"

阴影把手掌放在前额，痛苦地试图回忆那些似乎不可能再记起的过去。就在这一刻，天空似乎被一层奇异的乌云迅速笼罩，伴随着丛林间飞出的大量鸟儿的叫声，似乎在预兆着即将有不寻常的事情会发生。很快，从不远处的城市上空的红色云洞中，数个前所未闻的怪物急速落下，并开始对城市进行大肆的破坏。

"哼，愚蠢的人类又要遭到灾害了。"

对于阴影来说，这一切与他毫无关系，正当他转身准备离开之际，一个神秘的声音让他震惊地停了下来——

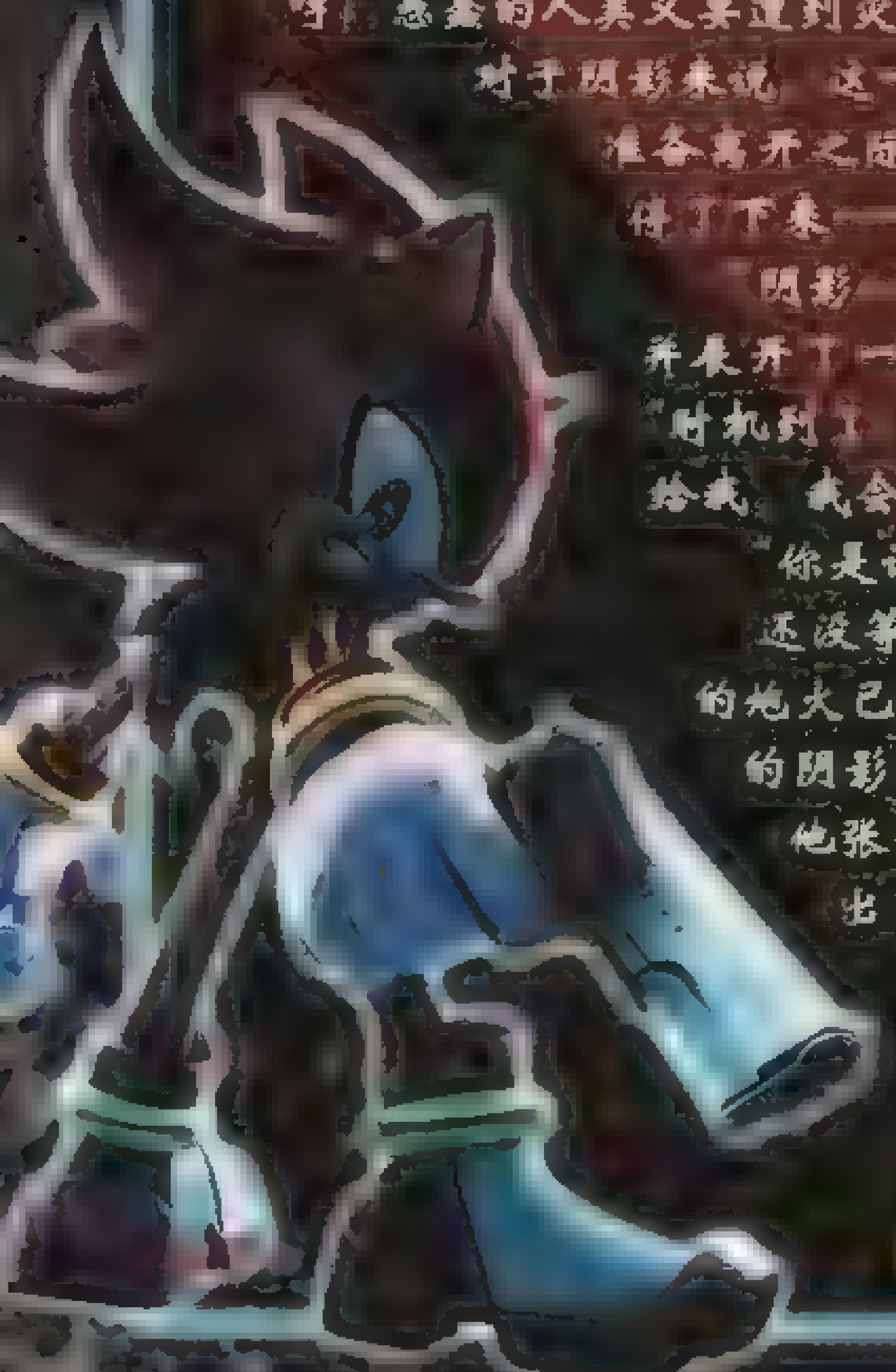
"阴影——"一个奇异的眼球远处飘近，并展开了一位似乎不是善男信女的影像。"时机到了，你快点收集7颗混沌水晶并带给我，我会告诉你所有的事情。"

"你是谁？为什么知道我叫阴影？"

还没等到这位邪恶的影像回答，军队的炮火已经把眼球吓跑了。从灰尘中站起的阴影再次陷入了凌乱的思维，很快，他张开了闭目已久的眼睛，嘴角上露出了一丝满意的笑容。

"嗯！看来我或许只有通过这个方法才能找回自我了。"

说毕，鞋子底部的喷射器开始加热，阴影向着被攻击的城市中飞奔而去……



攻略详解

※关卡攻略中的●为暗黑路线，●为普通路线，●为英雄路线。

流程 A→B1

Stage 1 WestOpolis

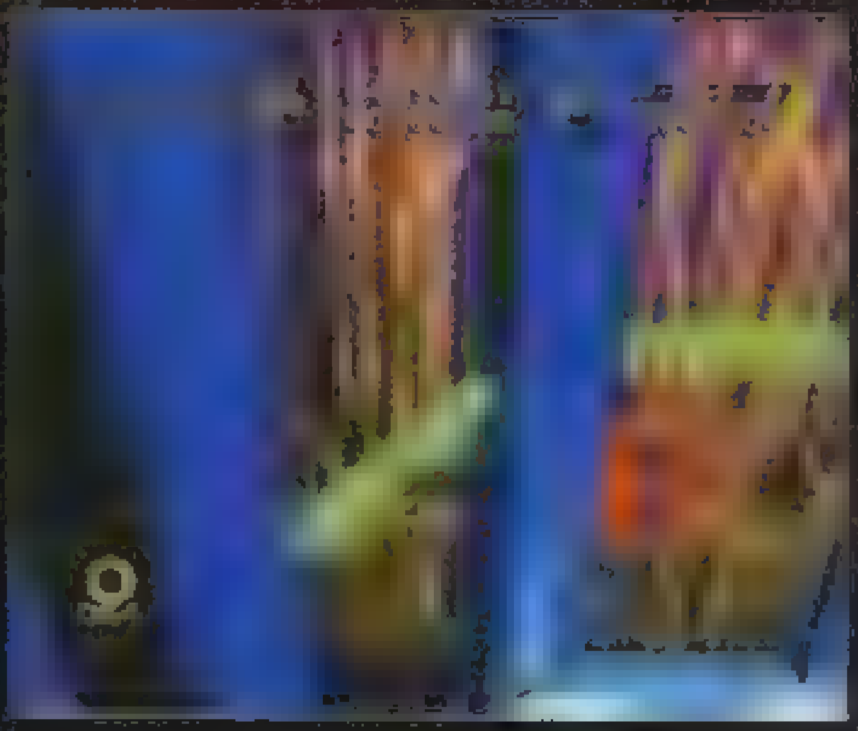
●击倒所有的军队(包括浮空炮台)
●找到混沌水晶
●击倒所有的怪物(包括飞空的生物)

攻略要点：虽然是游戏的第一关，但玩家在前进时必须要注意从上方射下的光线会引起大范围的爆炸，如果在奔跑时，光线只是开始出现微弱的光芒，玩家可以大胆地高速飞奔过去，不然还是老老实实地站着等待爆炸的结束。另外有些障碍是一定要靠这些光线毁灭才能通过的，玩家要注意哦！途中的地面有不少红色的球体，枪械是不能锁定它们的，所以还是尽量避开以免浪费弹药。在混沌水晶的后方还有一段路，要走英雄、暗黑路线的玩家就要注意了。

Stage 2 Digital Circuit

●破坏核心系统
●找到混沌水晶

攻略要点：本关处于电脑世界的奇怪地形，所以玩家移动时一定要注意。在线路上高速移动时会遇到不少分支路线，只要把摇杆左右拨动就可以更换路线。要注意后期的路线上有不少障碍，如果撞上就会掉落金环，所以一定要勤快地更换。另外当移动到平台尽头且前方没有道路时，留意一下有没有探照灯的光线，跳到这些光线中就能沿着光线到达下一个地点。有些光线需要破坏了前方的浮空炮台才能传送进去。中后期在被光线吊外绿色的细小光柱可以让玩家攀爬在上方移动，不过之前最好把附近的敌人清理掉，以免中弹后掉下深渊。核心系统在混沌水晶的上方，利用后方的光线可到达上方的平台，走暗黑路线的玩家就要注意了，在经过第5个Check Point后破坏远处高空的浮空炮台也会利用光线移动，但玩家要小心这里在移动后还要利用射击收拾下一个炮台以便继续移动。



▲跳到这些绿色的光线处可抓住并到达高处

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

Stage 3 Cryptic Castle

●点燃5个大火盘
●逃离 Cryptic Castle
●找到克利姆和巧儿

▲在这些红点上按下动作键就能通过血管到达另一个平台。

攻略要点：在地面上能看到不少蓝色的火把，攻击这些火把就能拾起并作为武器，另外利用这些火把能够点燃一些像树桩的火盘，还能点燃[illegible]任务中的大火盘。在抓住气球在空中移动时，一定要注意落下的位置，有些气球可到达的地点或许不止一处。在利用气球到达下一个呈三角形排列的高塔地区时，利用钢轨到达中央的高塔并点燃机关可出现气球，利用气球到达前方高塔的下层可发现第二个大火盘（克利姆在下层的某裂缝墙壁内）。在一些平台的尽头会出现一直大鸟，把它们击倒就可以乘坐它飞往下一个平台，但途中要注意躲开其他大鸟的攻击。（按跳跃键可加速）巧儿在第6个Check Point后大火盘处的右方墙壁内，只要接近有缝隙的墙壁，墙壁就会慢慢推入，在尽头的低洼地区就能找到巧儿。（同时打开左方的门走另一条路线）

Stage 4 Central City

●引爆5个大炸弹
●吸收20个小炸弹

攻略要点：本关的地图不大，而且不需要任何高速的移动，但玩家必须在5分钟内完成任务。5个大炸弹一般会被紧锁着，要消灭附近的军队机器人才能打开电子锁破坏炸弹。有两个大炸弹不容易找，玩家需要在游戏开始后走右手方向的路线并引爆第一个红色炸药炸毁建筑，这样就能发现一个跳台，跳到上方后就能很容易发现两个大炸弹。另外吸收小炸弹的方法是打倒手上有金色枪械的敌人，然后获取它们的武器，这样在接近小炸弹后按发射键就能把它们吸收。另外在绿色的毒液道路上行走时可利用装甲车移动。

◀这些士兵手上的[illegible]就是用于吸收小炸弹用的

Stage 5 The Ark

●破坏方舟的防御系统
●登上方舟

攻略要点：由于要不断在平台间转移，所以要经常乘坐大鸟在空中移动。本关的大鸟不需要预先击落，可直接乘坐，而且可以发射导弹攻击空中的敌人，并不计算弹药。在空中还会有一些挡路的板块，不断攻击就能将其破坏。所谓防御系统就是在空中悬挂一种大型绿色卫星，他们分别在：第2个Check Point点前方；第5个Check Point点前方；第5个Check Point点后骑着大鸟飞行途中会遇到三面板块，把中央的板块破坏掉就能攻击后方的防御系统；最后一个系统在路上会遇到。

▲如果对自己的操作有信心，完全可以无视空中的敌人和弹药高速前进。

Stage 6 Gun Fortress

●破坏3个核心装置
●找到混沌水晶

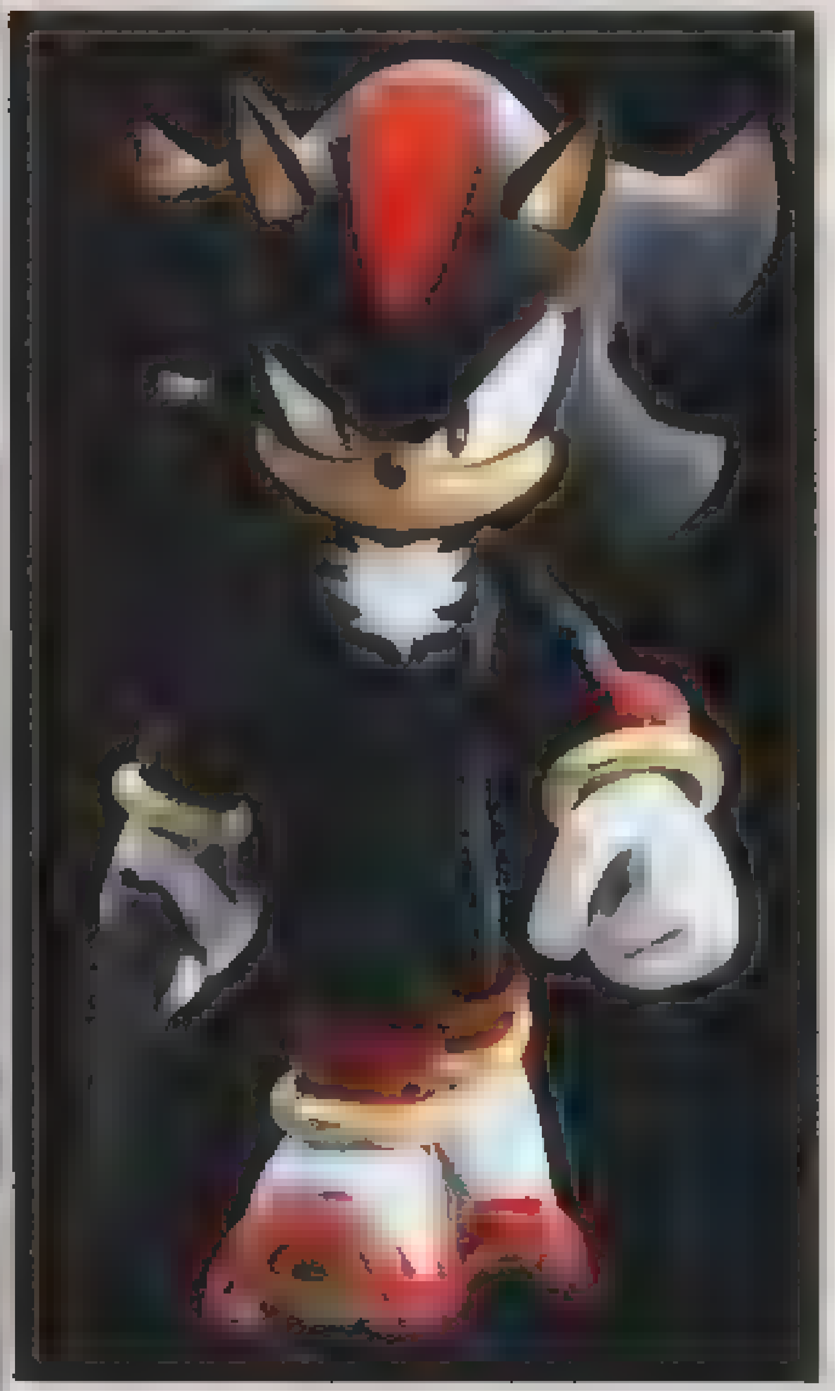
▲某些地区会转换成这样的被阻击视角，多注意躲在箱子背后。

攻略要点：本关其实难度不高，光是一开始乘上装甲车就可以横冲直撞一段路程了。核心装置在一个大厅大正中央平台上方，但这附近出现的火力也是最强的，除了两边不断出现的大型武装机器人外，平台下方也会循环地出现5~6台战斗机器人。一般在核心装置附近会有1~2座机关枪台，玩家可以充分利用这些枪台排除涌现的敌人，沿路破坏3个核心装置就能进入极限的暗黑路线结局。

BOSS Sonic and Diablon

攻略要点：虽然对方拥有两个目标，但其实玩家需要攻击的就只有战斗机器人Diablon。索尼克虽然会辅助对方攻击阴影，但攻击的频率相当低，几乎不会对玩家造成威胁。在一般情况下，Diablon的周围会有一层保护层，玩家的冲刺撞击无法对其造成伤害。若玩家先向索尼克撞击一下，再利用更高的弹力撞向BOSS的话，BOSS就会因判断错误而暂时取消保护层，这时玩家就可以连续撞击其2~3下直到它的倒下。BOSS会发射带有拖动性的激光，但破绽相当大，随便跳跃就能躲开。要注意的就是BOSS身体泛红且阴影进入了一定的射程范围后会发动球状的范围攻击，当玩家看到地面开始升起蓝色粒子时一定要立刻跑远。多破坏周围的箱子获取金环或武器可让战斗变得更轻松。

▲索尼克在本作中被弱化得太可怜了，毕竟这次的主角是阴影啊

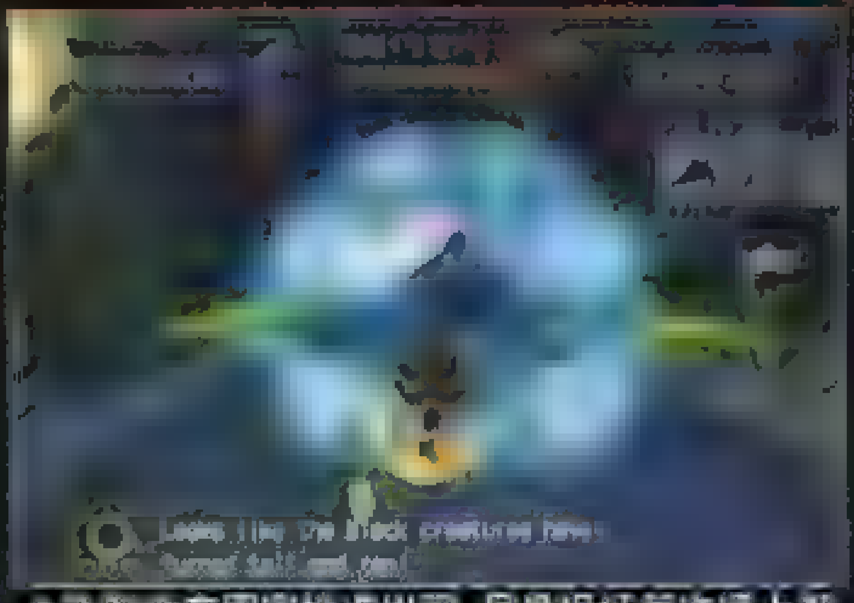


流程 A-33 [illegible] F5 极·[illegible]

Stage 2 Lethal Highway

●逃离城市
●破坏飞船

攻略要点：由于第一关是任何路线的通用关卡，所以在这里就不再重复说明打法了。要走极·英雄路线，玩家在本关要做的就是追赶空中出现的黑色飞船并将其击破。最直接的手段当然是使用武器扫射或冲击，但飞船本身有一层保护层，玩家需要不断地攻击让保护层的颜色从蓝变成绿，才能将保护层破坏。如果光靠冲刺攻击恐怕威力不足，所以玩家还是尽量手持武器并存有充足的弹药。



▲飞船会在固定地点出现，尽量保证每次碰上都能给予它一定伤害。

Stage 3 Circus Park

●击倒20名军队的武装
●找到混沌水晶
●收集400个金环

攻略要点：要击倒20名军队武装并非难事，但如果玩家要继续走英雄路线就需要一段艰辛的考验了。因为在游戏中，一旦玩家死亡就会让所有获取的金环清零，而且之前地区已经获取了的金环也不会再出现，就是说，一旦玩家在途中稍有差池而死亡，那么只能按下START键再选择“Restart”重新开始本关。在收集金币的途中要注意的是：1.在遇到前方空中悬挂着一面时钟的装饰时用枪械攻击它，这样指针就会开始倒计时，周围也会飘起一些气球。这时玩家使用枪械（在之前最好有20发弹药以上）把气球击破，击破红色的气球和黄色的气球都会让时钟的能量上升，紫色的气球会倒退。在倒数结束前若玩家把能量填充到一定量就会根据成绩给予阴影大量的金环，最高50个；2.在一些高空会有类似弹球状的面板，到达面板中央的弹台就可以获取50个金环；3.尽量减少伤害，因为受伤一次就会损失不少金环，这样会导致最后金环不足。只要能做到以上几点，那么获得400个金环也并非难事。

www.plumbook.cn

其他关卡的分支达成条件

B2 Glyphic Canyon
- ●接触5个绿色的能量宝石
- 找到混沌水晶
- ●击倒目标数量的暗黑怪物

C2 Prison Island
- ●消灭关卡中所有的军队武装
- 找到混沌水晶
- ●找到5张秘密光盘

D2 The Doom
- ●消灭指定数量的军队武装
- 逃出基地
- ●使用蓝色胶囊拯救受伤的白色士兵

D3 Sky Troops
- ●用炮台破坏所有蛋头博士的飞船
- 进入弹头博士的飞船
- ●破坏所有神庙中的宝石

D4 Mad Matrix
- ●接触所有的炸弹并将其引爆
- 逃出数码世界
- ●接通所有的回路（地面上独立柱子顶部的开关）

E2 Air Fleet
- ●破坏总统的飞机
- 找到混沌水晶
- ●击倒目标数量的暗黑怪物并保护飞机

E3 Iron Jugle
- ●破坏所有军队的武装机器人
- 寻找弹头博士的基地入口
- ●破坏所有弹头博士的飞船

E4 Space Gadget
- ●破坏所有的防御系统（绿色卫星）
- 找到混沌水晶
- ●5分钟内找到混沌水晶

F2 Black Comet
- ●破坏所有军队的武装
- ●寻找基地的核心位置

F3 Lava Shelter
- ●攻击5个防御系统让其运转
- ●寻找基地的核心位置

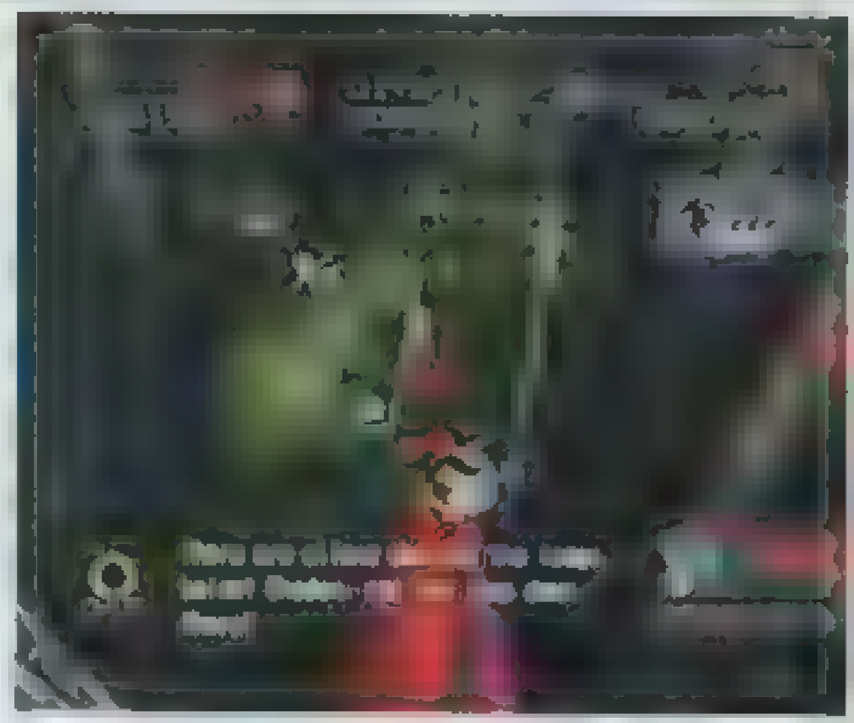
F4 Cosmic Fall
- ●找到混沌水晶
- ●找到电脑房间

全结局路线指引

结局名称		达成路线					
001	Punishment, Thy Name is Ruin	●红	●红	●红	●红	●红	●红
002	Prologue to world conquest	●红	●红	●红	●红	●红	●蓝
003	The March to a Darker World	●红		●红		●蓝	●红
011	Revenge at last	●红	●红		●红	●红	●红
016	The Nightmare's Sublimation	●红				●红	●蓝
052	Beyond One's Own Power	●红	●蓝	●红			●蓝
091	The Rise and Fall of the ARK	●红	●蓝	●蓝	●蓝	●红	●红
102	Arriving at the ego		●红	●红	●蓝		●蓝
112	Reclaimed Heart		●红				●蓝
145	Disappointed in Humanity			●红			●红
146	Faith Taken From Solitude			●红			●蓝
155	The Day That Hope Died				●红	●红	●红
161	The lion's awakining					●红	●红
163	An Android's Rebellion						●红
164	A New Empire's Begining						●蓝
165	Bullets from tears					●蓝	●红
166	Journey to Nihility In this order					●蓝	●蓝
171	Sonic Dethroned				●蓝	●蓝	●红
175	Farewell to the past			●蓝	●红		●红
182	Compensation for a Miracle			●蓝			●蓝
203	Perpetual Voyage In this order		●蓝	●红	●蓝		●红
216	At vagrancy's end		●蓝				●蓝
230	The Ultimate Choice		●蓝	●蓝		●红	●蓝
262	Steel combat boots	●蓝	●红		●蓝	●红	●红
276	The Dark part of the Galaxy	●蓝	●红	●蓝			●蓝
316	The One Who Maria Entrusted First	●蓝	●蓝	●蓝		●蓝	●蓝
321	Sparks on the horizon	●蓝	●蓝	●蓝	●红	●蓝	●红
322	A Use for a Saved Life	●红		●红	●蓝	●红	●蓝
323	Coffin of Memories	●蓝		●蓝		●红	●红
324	The Self-Imposed Seal	●蓝	●蓝	●蓝	●蓝		●蓝
326	A Missive From 50 Years Ago	●蓝	●蓝	●蓝	●蓝	●蓝	●蓝
326	Pretense in the Mirror First	●蓝	●蓝	●蓝	●蓝	●蓝	●红

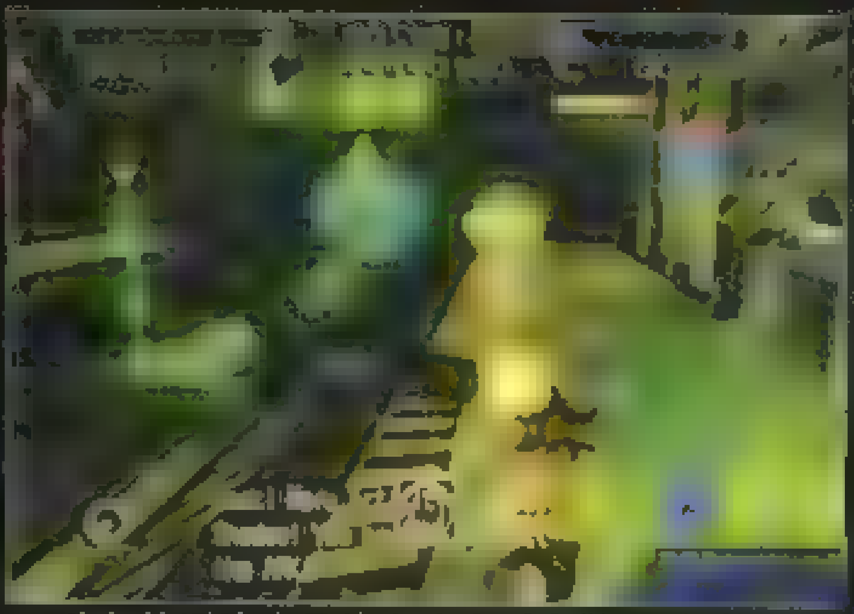
Stage 4 Death Ruins
- ●逃离森林
- ●击倒50名暗黑怪物

攻略要点：本关的地形并没有十分高难度的机关，只要多细心观察分支路线就能找到更多的暗黑怪物。有时候要用从滑轨上跳到左右两方的平台，不然也不可能找到新的路线。另外还要注意，要击倒的暗黑怪物除了在地面上使用武器的人形怪外，还包括了地上蠕动的虫类怪物，玩家在遇上后千万不要错过了哦！不过在接触了最后的传送点后千万不能沿着前方的金环链迅速前进，因为这样会直接碰到终点位置，以致进入了暗黑路线的分支。


▲从这里跳向左方的平台能发现几名暗黑怪物，不要错过了。

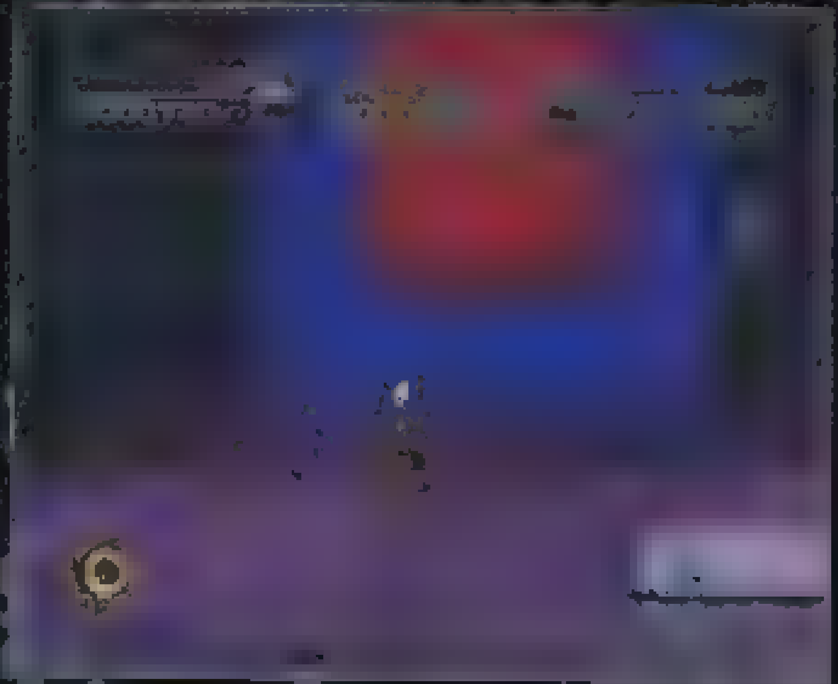
Stage 5 Lost Impact
- 带玛丽亚离开研究所
- ●击倒混沌变异体

攻略要点：要击倒所有的混沌变异体必须考验玩家的观察力，一定要进入过所有的房间以及利用升降机到达所有的高台检查。另外有些房间的底部会出现缝隙，通常这些缝隙也会露出红色的光芒，玩家只要接近缝隙按下动作键就能滚过去。另外在本关中还有一种的新的玩法，就是乘坐机关枪台一边移动至下一个地区一边破坏在空中出现的机器人以及混沌变异体。虽然机枪本身没有准星，但由于台座会一直移动，一旦玩家在攻击其中一个变异体花费了大量的时间就有可能错过了另一个方向的变异体，从而要再次返回上一个Check Point点重新再来导致浪费时间。


▲蓝色的混沌变异体在攻击后会散开，但依旧能受到伤害。

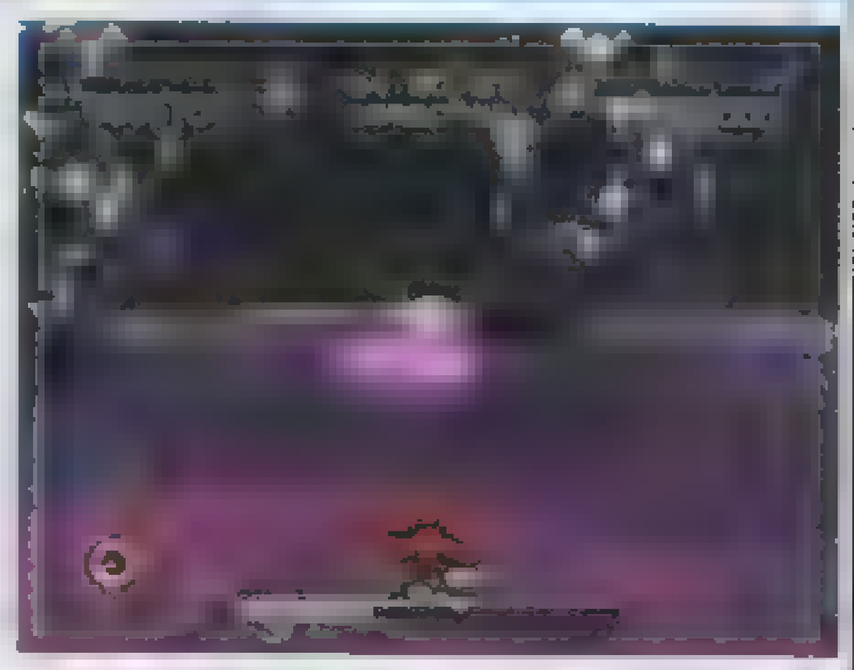
Stage 6 Final Haunt
- ●改变4个装置的属性
- ●击倒50名暗黑怪物

攻略要点：本关的要点在于利用敌人的吸收枪械，把墙壁中发亮的平台吸出并从上方移动过去。这种吸收的枪械与极·暗黑路线的Central City关卡中吸收小炸弹的枪械一样呈金黄色，当玩家经过了第二个Check Point点后在一个落下的平台左上方就能看到这样的敌人并发现身后有发亮的平台。由于越到后面，这些平台的机关就会越多，因此建议玩家一直保持手上有这种武器，而且这种武器可以吸入小型的怪物并作为弹药喷出攻击其他怪物。另外要注意，暗黑路线的目的是要改变途中发出蓝色光芒的装置至红色，如果玩家不小心把其中一个装置改变了属性，那么将不能进入终点前的大门，因此在移动途中一定要注意了哦！


▲使用吸收枪把这些平台吸出，就可以从另一边的高台跳过去。

BOSS Black Doom

英雄路线的最后BOSS当然就是这位暗黑之王！而索尼克也会从旁辅助玩家哦！暗黑之王一开始会有三种攻击手段：5块石块攻击、两波冲击波攻击以及地面上带有弹性的螺旋攻击。这三种攻击都相当容易躲开，只要多移动、多跳跃即可。当其HP少于1/4以下，他在每次攻击时会多召唤一个影子释放不同种类的攻击，但由于战斗的平台相当大，所以也不难躲开。攻击它的时机就在于当其发动完攻击会一小段的浮空时间，这时要靠阴影跳一跳到离BOSS最近的平台上，然后连续使用2~3冲刺攻击它。当其HP少于一半后，会连续召唤两个影子攻击，且自身也会施放一次不同的攻击才会停下，一定要注意躲开。另外场边箱子里有武器，使用这些武器能加强攻击的效率。



ポケモン不思議のダンジョン

口袋妖怪 不可思议的迷宫 青 赤之救助队 Nintendo Chunsoft A・RPG

多机种 2005年11月17日

《口袋妖怪》是任天堂的杀手锏，《不可思议的迷宫》是Chunsoft的镇山宝。我们见识过《勇者斗恶龙》的《特鲁尼克大冒险》，见识过《最终幻想》的《陆行鸟 不可思议的迷宫》，大家早就想看一看《口袋妖怪》与《不可思议的迷宫》能够碰撞出什么样的火花了！这不！等了这么多年，今日里终于得偿所愿！而且游戏一下子就推出了NDS和GBA两个版本！在《口袋妖怪 钻石・珍珠》以及《风来之西林》新作还没有什么眉目的这个时候，相信这两个系列的玩家都能在本作中找到寄托！怎么样，千万别错过了！和我一起变成神奇宝贝、宠物小精灵、口袋妖怪，进入不可思议的迷宫世界吧！

不可思议的指南书

基本操作

十字键	角色移动／光标移动
A	普通攻击 对话 取消
B	菜单 取消
R	斜向移动（按住R） 复选道具
	选择面对方向（GBA版，轻点R）
L	特殊功能键
START	调整移动方向（GBA版）
SELECT	分类整理道具 显示地图 快速登录技能
X	菜单（NDS版专用）
Y	选择面对方向（NDS版专用）
触摸屏	各项功能（NDS版专用）
A+B	原地待机
B+十字键	高速移动
L+A	使用登录的技能
L+B	查看战斗LOG
L+R	投掷登录的石块 铁针
R+ ↑ ↓	调整技能的顺序（技能界面中）

注 NDS版默认状态下触摸屏操作是开启的，移动 攻击以及菜单操作都可以通过点击触摸屏完成 而且该操作法可以与标准按键操作法并用。不过其便捷程度并不算高，建议大家还是按照传统操作法进行游戏。

游戏主菜单

はじめから	开始新游戏，只在没有存档的情况下出现
つづきから	继续游戏，选择此项继续之前的进程
きろくをけす	删除已有存档，之后可以重新开始新游戏
かつやくのあと	当前存档的各项目标达成情况
ともだちきゅうしょ	通信救助 帮助玩友解决困难
どうぐこうかん	道具交换 与玩友交换道具
ふしぎなメール	不思议信件 与伙伴完成共同的任务
チームをうけとる	通过Double Slot机能获得GBA版中的救助队（NDS版专用）
みちのダンジョンへ	利用无线待机通信功能与玩友交流（NDS版专用）

菜单中日文对照表

由于本作中的菜单以及文本都是以假名出现的，所以相信很多不懂日语的玩家刚开始时游戏的时候都会感到头疼。这里为大家列出游戏中出现的绝大部分菜单选项的中日文对照表，希望能够为大家减少一些语言上的障碍。

どうぐ	道具
つかう	使用
おく	原地放下
こうかん	与脚下道具交换
なげる	投掷道具
すてる	舍弃
せつめい	说明
チーム	救助队情况
はなす	对话
わたす	交予道具
もどす	取回道具
つよさをみる	察看状态
わざメニュー	技能菜单
かしこさをみる	AI种类设定
いらいリスト	委托清单
じっこう	执行委托
ほりゅう	中断委托
けす	放弃委托
そのた	其他
ゲームオプション	游戏设定
ダンジョン	迷宫内部设定
あるき	步速
おそい	慢速
はやい	快速
とおくのなかま	分散同伴情况
そのまま	无视
ちゅうもく	注目
ダメージふりむき	受创后面对敌人
マスめひょうじ	格子表示
なし	关闭
あり	开启
ひょうじモード	上下屏幕显示方式
ほかのせってい	其余设定
ウインドウ	对话框配色
そうさ	操作方式选择
タッチスクリーン	触摸屏功能
うえがめん	上屏幕显示内容
したがめん	下屏幕显示内容
マップ	地图
しょきか	默认设定
ゲームのちゅうだん	中断记录
メッセジりれき	战斗LOG
こうかいのもくてき	救助目标
なかまのけんさく	能加入的同伴种类
ヒント	操作提要
わざ	技能
くりだす	使用
とうろく	登录快捷键
かいじょ	解除快捷键登录
あしもと	脚下
いどう	移动至下一层
ともだち	同伴列表
あいにいく	会见同伴
もどる	离开同伴区
チームにさんか	加入救助队
グミをあげる	赠送果子
たいきする	暂时离队
リーダーにする	成为队长
わかれる	永久离队
かう	购买
うる	出售
ぜんぶうる	全部出售
しらべる	调查同伴区情况
あずける	寄存
ひきだす	取出
おねがいする	技能管理
わざメニュー	技能表
れんけつ	技能连携
ぶんかい	连携分解
わすれる	忘记技能
おもいだす	回忆技能
やめる	取消
くんれんする	进入训练关
ポストをみる	察看邮箱
けいじばんをみる	察看公告栏
うける	接受委托
たすけてメールをうける	接受求助信
ワイヤレスつうしん	无线通信
パスワード	密码通信
きゅうじょにむかう	进行救助
ふっかつメールをおくる	复活求助信
メールのせいり	邮件整理
たすけてメールをけす	删除求助信
ふっかつメールをけす	删除复活求助信
すべてのメールをけす	删除所有信件
おれいのメールをおくる	制作回礼信
おれいのメールをうける	接受回礼信
メニュー	菜单

©2005 Pokemon ©1995-2005 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.©1993-2005 CHUNSOFT

警告！《青之救助队》瞩目！

近日任天堂公布了NDS版《青之救助队》存在的一个严重BUG，希望所有拥有《青之救助队》的玩家引起注意！BUG的具体现象是，如果玩家在使用NDS进行《青之救助队》时，NDS的GBA卡槽中插入了《赤之救助队》以外的GBA游戏，那么该游戏中的存档可能会出现记录损坏的现象。这一现象极有可能是因为游戏用到了Double Slot机能，可以在《青之救助队》游戏中直接调用GBA卡槽中游戏记录导致的。回避这个BUG的方法很简单：在玩《青之救助队》的时候不要在NDS的GBA卡槽内插入除《赤之救助队》以外的GBA游戏即可。如果习惯性插入了其他游戏，只要不选择标题菜单中的"チームをうけとる"或者其他调用GBA记录的选项，GBA游戏的记录也是不会出现问题的。

《口袋妖怪》FANS瞩目

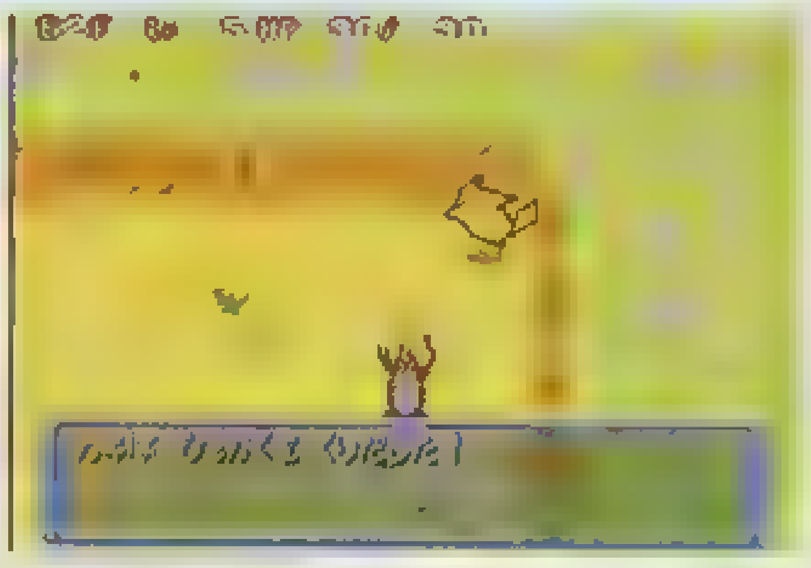
千变万化的迷宫

"绝对不会重复的迷宫"这是"《不可思议的迷宫》系列"的宣传口号。的确，该系列最吸引人的地方莫过于冒险迷宫的随机变化性。每次进入迷宫、每次进入下一层迷宫时，迷宫的结构都会随机发生变化。换言之，你永远不知道下一层迷宫是什么样子、有什么在等着你。这是否给了已经能把《口袋妖怪》各作地图背得滚瓜烂熟的口袋FANS一个新的惊喜？此外这次的迷宫加入了很多种类的地形，火山、冰川、沙漠等等，每种地形都有自身的特点，使不同的怪兽在其中能发挥出各自的作用。

A·RPG+任务模式的冒险

这次的游戏类型与正统的口袋作品相比有很大区别，加入了动作的要素，在迷宫中遇到敌人时会直接进行战斗，而不再单独转换到战斗画面。虽然主线流程仍然是传统的RPG剧情模式，但还加入了类似于《换装迷宫2》的任务模式，在固定的地方接受任务后进入迷宫进行冒险，解决后返回。

技能的实体化



这次的技能不再是单纯的战斗伤害技巧了，由于采用了准A·RPG的形式，技能的作用以及攻击范围可以在地图上直接表现出来。所以有的技能的效果和以前的RPG版相比或许会发生一些变化，这一点是要格外注意的。比如哭声的攻击范围是2格、电光一闪可以隔着一个同伴发动，而吼叫的作用变成为迫使对手退后撞墙等等，而且根据攻击对象的不同攻击的效果也不同。这些就由玩家自己在游戏中一一尝试吧！

在迷宫中被击倒

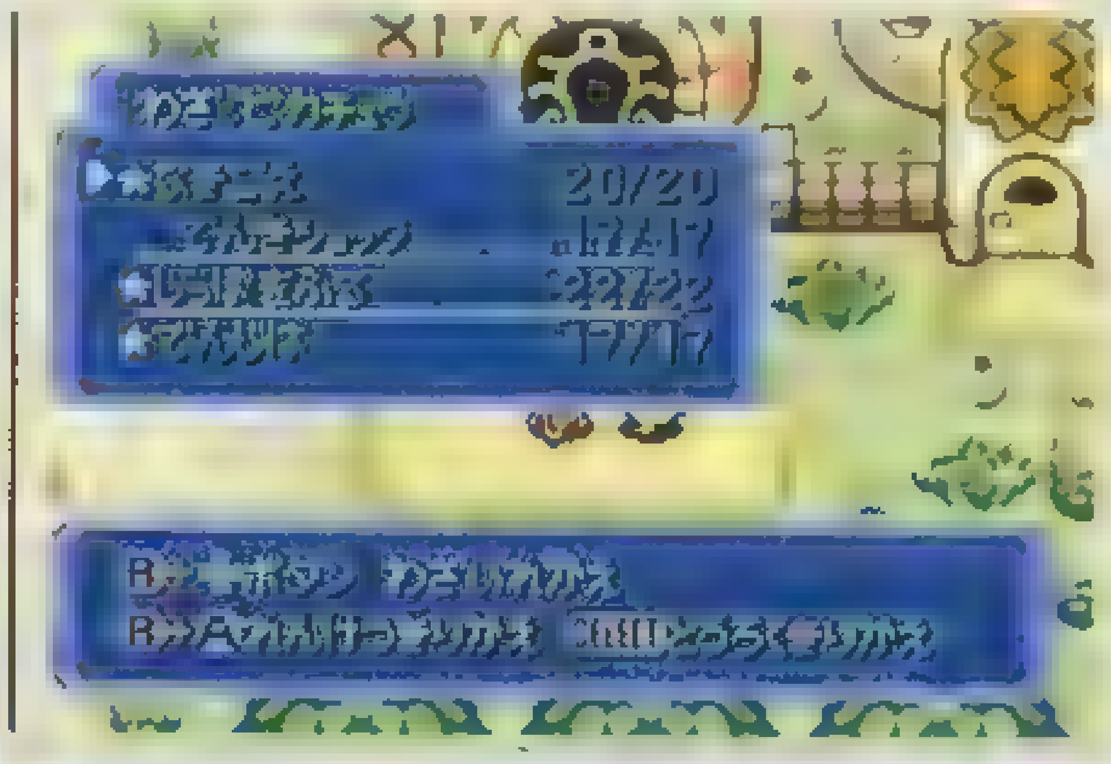
这次在迷宫中导致冒险失败的判定可是比以前《口袋妖怪》正传的队伍全灭更恐怖的事情。只要主角或搭档的HP为0就判定为冒险失败（通关后二周目时失败条件为救助队队长死亡），而一旦冒险失败的话损失是惨痛的：强制返回地面，身上所带道具、金钱全部丢失。这比以前队伍全灭时仅仅金钱减半的设定要可怕多了，尤其当自己的身上带有非常重要的道具的时候……因此一旦被击倒还是及时运用S/L大法或者等待朋友的救援吧！

口袋妖怪同伴的捕捉

本作中没有精灵球的设定？没错，由于主角本身就是口袋妖怪，所以不能用精灵球来捕捉其他同伴。这次的同伴系统借鉴了《特鲁尼克大冒险3》的同伴系统，除了一些剧情角色外，主要收服PM的方式是在迷宫中打败它，每次打败一只PM都会有一定几率将其收为同伴。此外想要捕捉PM还有一个先决条件——已经拥有该PM能够居住的同伴，这些同伴区可以在胖可丁的"地皮屋"买到。

技能的连结

玩过以前《口袋妖怪》RPG玩家一定知道技能COMBO，比如心眼+绝对零度的恐怖组合，但是如果要发出这样的COMBO需要两个回合，所以存在被对手攻击中断COMBO的可能。而本作中的技能连结可以令这样两个技能在同一回合中连续发动，这就是技能连结。实现连结的方法有两种：使用迷宫中拣到的れんけつばこ（连结箱）、前往ゴクリンのれんけつてん（毒布丁的技能连结屋）。通过连续使用技能而给予对手以大伤害，不过会同时消耗两种技能的PP值。



存档方式的变化

游戏存档地点这次被固定在了救助队基地小屋里队长休息的床上，每次接近时都会自动询问你是否进行存档。如果是在迷宫中冒险，只能在菜单的そのた中的ゲームのちゅうだん进行中断存档，一旦再次读取这个中断存档该存档就会自动消失。所以在进入迷宫前应该先做好准备，最好能一口气通过迷宫。

同时行动的回合制战斗

以往的《口袋妖怪》采用的是传统回合制的战斗规则，在同回合内根据双方的速度以及攻击方式决定行动顺序。在本作中却采用了《迷宫》式的同时行动回合制，一回合内迷宫中全体角色同时行动，玩家可以选择移动、攻击、使用道具、或者原地踏步等，每次行动消耗一回合，其他角色也会在玩家角色行动的同时进行动作。在这种回合制战斗下如何选择本回合内的行动使战斗向有利于自己的形势发展成为战术关键，不过因此也就取消了速度的设定。

原地待机与迷宫中的大风

这两个要素也是《迷宫》的特色。貌似没什么用的A+B原地待机会消耗满腹度，但同时可以快速补充自己的HP。不过如果在一层内消耗回合数过多的时候，迷宫就会发生起风。三次提示后就会被吹回地面，冒险失败。因此一旦起风就抓紧时间向下一层迷宫进发吧。

地图也不一样？

这次的地图主要是迷宫里的地图同正统《口袋妖怪》作品相比发生了很大变化：它悬浮在画面上方，可以很方便地看到整个迷宫的结构和各个要素所处的位置。对于冒险来说，时刻注意迷宫地图上显示信息的动向是很重要的。白点代表队长，黄点代表队友以及NPC，红点代表敌人，蓝点代表道具，蓝色小点代表状态回复点，蓝色空心方块代表楼梯。

满腹度的设定

在迷宫冒险时打开菜单，右边有一项おなか（满腹度）的数值，这个数值就是PM的饥饿度。在迷宫中，随着消耗回合数的增加满腹度会逐渐下降。在满腹度不为0的情况下怪兽可以自动回复HP。而如果满腹度为0时，画面会发生黄色闪光，同时每经过1回合怪兽的HP会减1，不及时提升满腹度的话可能会导致"饿"死在迷宫里。提升满腹度还是靠道具，比如苹果、各类果实、种子以及豆类等。有了满腹度的设定，就限制了无目的地在迷宫里乱转的情况。

《不可思议的迷宫》FANS题目

主角是口袋妖怪?

没错，这次活跃在这个不可思议的舞台上的全部都是口袋妖怪。尽管主角是为了拯救世界才变成口袋妖怪的人类救世主，但无论是在迷宫中还是在城镇里，从搭档到这个世界的居民甚至守护神，玩家所接触到的无一例外都是口袋妖怪。

主角和搭档

在游戏开始的时候，电脑会问玩家几个问题。根据玩家的回答，游戏开始时主角就会变成16种主角口袋妖怪中1种。主角可能的形态有：ヒトカゲ（小火龙）、ゼニガメ（杰尼龟）、フシギダネ（妙蛙种子）、ヒノアラシ（火球鼠）、ワニノコ（小锯鳄）、チコリータ（菊草叶）、アチャモ（小火鸡）、ミズゴロウ（水跃鱼）、キモリ（草蜥蜴）、ピカチュウ（皮卡丘）、エネコ（向尾猫）、イーブイ（伊布）、カラカラ（卡拉卡拉）、コダック（可达鸭）、ニャース（喵喵）、ワンリキー（腕力）。而主角的搭档可以由玩家在这16种妖怪中任意选择，不过其属性不能和主角相同。

由PM经营的店铺

其实这些店铺在以前的《不可思议的迷宫》中就已经存在了，不过这次改由PM来经营了。

カクレオンしょうてん，变隐龙兄弟的商店，出售各种冒险道具；ペルシアンぎんこう，猫老大的银行，负责存取救助队赚到的钱；プクリンのともだちサークル，胖可丁的同伴区商店，提供同伴居住的地方；ガルーラのそうこ，袋龙的寄存店，负责存取救助队的道具；ゴクリンのれんけつてん，毒布丁的技能连结屋，能将技能连结在一切或取回遗忘掉的技能；マクノシタくんれんじょ，拳击力士的训练馆，挑战不同类型的训练关；ペリッパーれんらくじょ，大嘴鹈鹕联络所，通信救助和接受委托的地方。

取代武器的技能系统

这次的怪兽在迷宫中冒险虽然可以使用一些投掷道具进行攻击，但却不能装备武器，取而代之的是种类繁多的技能。一只怪兽最多可以装备4个技能，技能可以通过升级、使用训练机习得，一旦超过4个就需要将已学会技能忘掉才能学会新的技能。技能包含属性，可以根据属性相克原理对对手造成一般伤害或严重伤害。PP值代表该技能的使用次数，如果该技能的PP值为0则技能不能发出。如何给让精灵学会能对抗更多敌人的4个技能搭配就是培养的关键

注意同行的同伴

本作的主题是"救助"，因此在迷宫冒险途中同伴怪兽是不可或缺的要素，在发生战斗的时候有了同伴的帮助也会变得轻松不少。冒险途中如果同伴不幸发生了意外的话是不会再出现的。(通关前如果搭档被击倒的话判定为本次迷宫冒险失败）所以一定要"照顾"好这些同伴。通关以后就可以用这些辛苦培养起来的同伴作为队长到各个迷宫去冒险了哦！

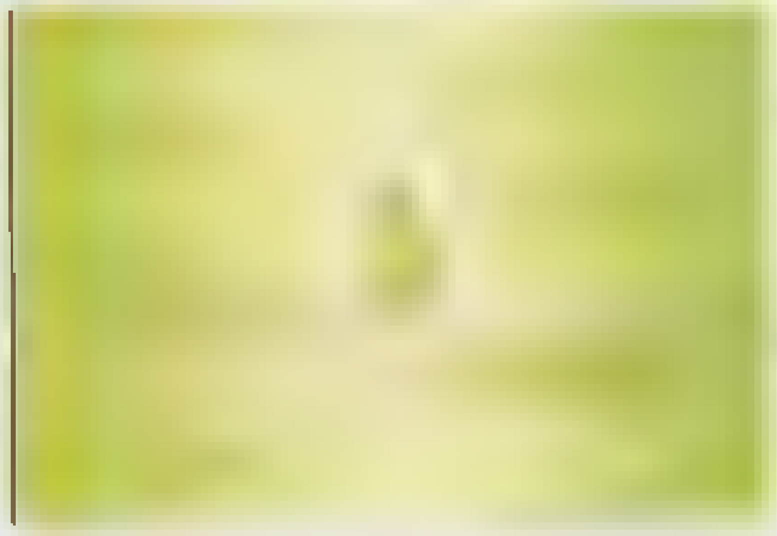
S/L大法

这一次游戏并没有采用《迷宫》标准的自动存档形式，存档的更新只会在救助基地选择记录以及迷宫中选择中断时发生。因此本作中不会出现在迷宫中队长被击败后强制存档的情况，即使被击败玩家可以关机重新读取城镇存档以重新挑战迷宫。不过需要注意的是，中断存档是无法反复读取的，所以使用S/L大法必须从迷宫最开始的地方重新挑战才行

主角等级、经验值的保留

和《风来之西林》不一样，这次的《救助队》采用了等级和经验值保留的设定。玩家在大部分迷宫中所积累的经验值和等级都可以保留下来，这样的话进入下一个迷宫时就可以凭借高等级使冒险轻松一些。不过游戏中依然存在部分迷宫进入时等级从1开始计算，抱怨本作难度低的《迷宫》老玩家可以尝试一下。

通关前流程要点



游戏一开始会先对玩家进行8次提问，根据回答的答案来判断主角的性格，还会询问主角的性别（おとこ-男，おんな-女）。最后，根据玩家的选择决定主角究竟是16只主角宠物中的哪一种。紧接着需要选择游戏中的搭档，可选搭档是以前《口袋妖怪》的9大主角与皮卡丘，基本原则是相同属性的怪兽不能成为搭档。完成这些之后，游戏正式开始。主角一觉醒来，发现自己正躺在陌生的森林中，而自己也突然变成了怪兽的形态！正在和搭档进行自我介绍的时候，巴大蝴赶来请求帮助被困于迷宫的绿毛虫。救助队首次出征！

ちいさなもり，小森林，共3F，最初的迷宫，主要是让玩家熟悉迷宫内操作的。敌人不是很强，但选择水系主角的玩家要小心迷宫中的悠闲种子，它的体力吸收会对水系造成比较大的伤害。可以在这个迷宫里先熟悉一下迷宫内菜单的操作

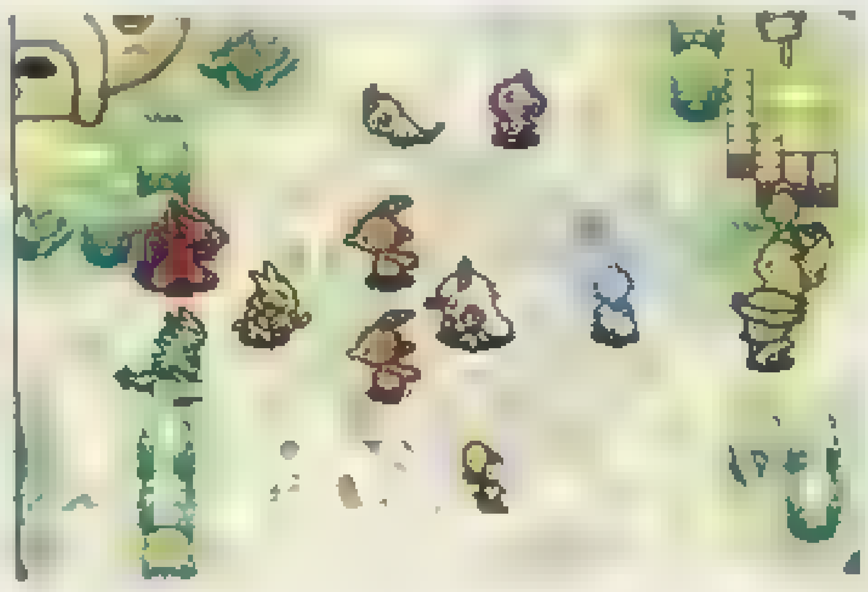
和地图的使用方法。通过第一个迷宫通过后救助队正式成立，同时进行第一次游戏存档，存档方式是回床睡觉，选"はい"。第二天收到小磁怪的求救信，新迷宫出现。

でんじはのどうくつ，电磁波的洞窟，共7F。后期会出现电气系的顽皮弹等，会使用麻痹让对手一定回合能不能行动，要小心。到

达7F后发生剧情后自动脱出。通过这个迷宫后，和搭档一起通过城市中心广场到地图右侧的大嘴鹈鹕联络所，在这里学习通过揭示板接受委托的使用方法。调查揭示板可以看到全部委托，在揭示板上显示的是委托名称、地点、难度，其中如果在委托名称里有绿色字体的话就是要求得到某种道具的委托。选择任意委托，有うける（接受）、せつめい（委托说明）的选项，选择委托说明可以查看委托的详情。接受后委托就会出现在地图菜单的いらいリスト（查看委托）中，只要选择じっこう就可以前往对应的迷宫解决委托了！完成任意一个委托后发生三地鼠剧情，新迷宫出现。

ハガネやま，钢之山，共14F。最终层出现游

戏第一个BOSS盔甲鸟，在迷宫前期尽量节省PP值，用技能来对付防御比较高的盔甲鸟吧。救回三地鼠后发生剧情，胖可丁的同伴区商店出现。前往拜访后，小磁怪正式加入。此后可以在这个商店里买到各个PM加入所需的同伴区。注意与胖可丁对话时选择第二项しらべる可以查看已经遇到过的怪兽以及他们居住的朋友领域，其中白色是见过但无朋友领域的，绿色是有朋友领域的，蓝色是已经成为同伴的。在城市中心广场见到木天狗不肯帮毽子草进行救助的剧情，黄金救助队——胡地、巨甲、喷火龙第一次出现。此后可以开始捕捉PM同伴，不妨准备几个同伴到先前的迷宫练级备用。继续完成委托，救助点达到30时发生耿鬼、



瑜珈王、阿柏怪抢委托的剧情。救助点达到35时发生绿毛虫求救的剧情，邪恶三人组也同时出现捣乱，新迷宫出现。

あやしい　もり，奇怪树林，共13F，PM以虫系为主。在迷宫最底层会见到邪恶三人组，并发生战斗。既然是3人战建议多带一个同伴去会稍微轻松些，战斗时建议先集中力量打败辅助技能超多的耿鬼。救助完成后毽子草上门求救，请求救回失踪的同伴，新迷宫出现。

ちんもくの　たに，沉默之谷，共10F，无BOSS。迷宫最底层会见到毽子草和木天狗，同时闪电鸟出现，将木天狗抓走。经过胡地指点后，新迷宫出现。

ライメイの　やま，雷鸣之山。这是一个二段迷宫，10F通过后的一层可以进行存档，再往上有另外3层，建议练到13级以上再去找闪电鸟。到达山顶3F时见到闪电鸟，发生战斗，

大约350HP，注意闪电鸟同时会使用电气系和飞行系的技能，如果有水和草的同伴要小心对付。战胜闪电鸟后胡地队出现，闪电鸟放回被抓走的木天狗，任务达成。同时胡地了解到主角希望找到自己来到这个世界的原由，为主角提供占卜师天然鸟所在洞穴，新迷宫出现。

おおいなる　きょうこく，大峡谷，共13F，无BOSS。到达顶层后发生天然鸟预知剧情，告知主角异世界的平衡正在被奇怪的力量打破着，这时耿鬼出现在附近，偷听对话后阴笑着离开。

注意，下面引发的剧情会非常长，在这之前建议先多接受委托，或在已经出现的迷宫中练级及进行道具收集（可以寄存在道具店中），然后再引发以下剧情才能比较轻松地通过。

回村后到中心广场听到关于九尾的传说，与荷叶童子对话后来到上方的地震鲇鱼处，向其打听九尾传说的事情。获得九尾以及超能女皇的情报。继续完成其他委托，第二日来到城市中心，发生耿鬼用天然鸟的话诬陷主角扰乱异世界平衡的剧情。不敌众口的主角只好先行逃跑，就连曾经是同伴的胡地队也开始向主角发难，千钧一发之际胡地不愿对主角出手。为了解开事情的真相，主角和搭档决定踏上寻找九尾的旅程。在和搭档对话选择出发之前还可以去城市中心的各个店铺处理身上的道具，建议把钱全部存起来以免在接下来漫长的途中发生意外。另外出发前别忘了先在救助中心进行存档。旅途中会依次经历数个新的迷宫。

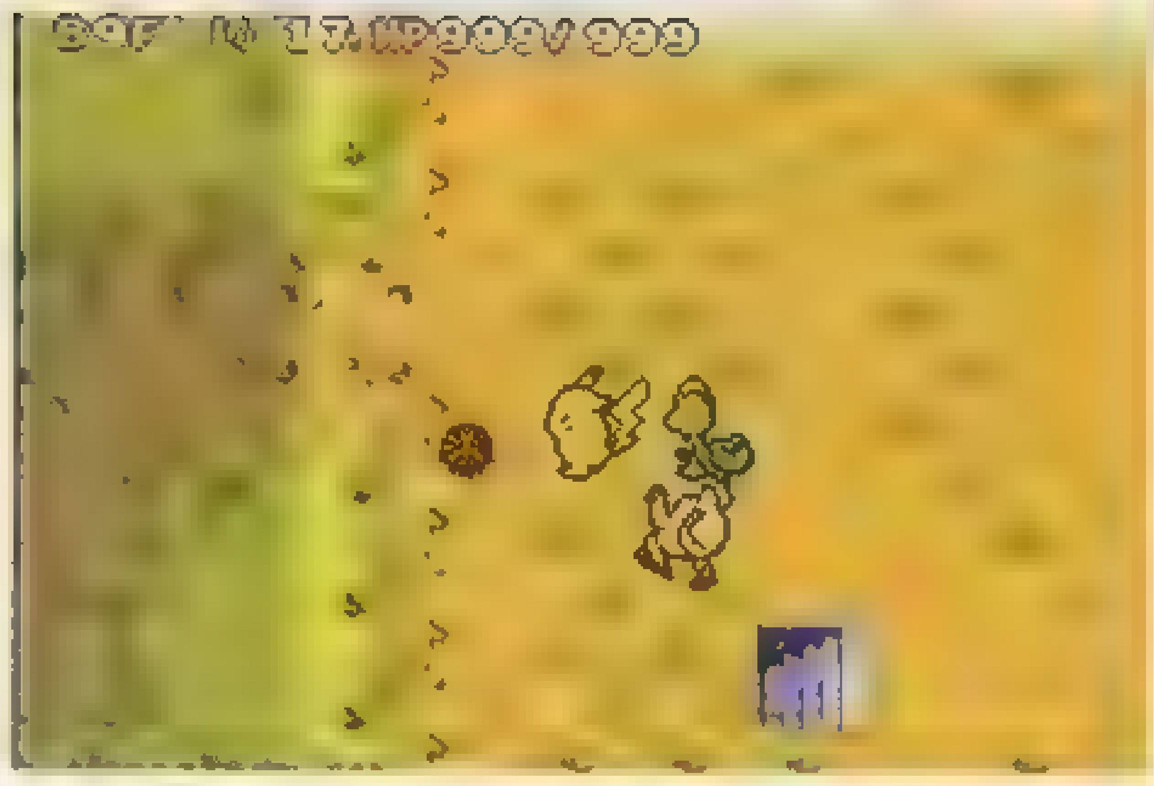
ぐんじょうの　どうくつ，群青洞窟，共14F。里面能拣到的大部分是钱，尽量抓紧时间寻找楼梯脱出。通过14F后回到地面进入下一剧情。来到火焰洞穴，门前的袋龙雕刻可以进行道具整理及存档。这里进入的时候会有两个可选迷宫，ほのおの　やま和いわの　よこあな（岩石横穴）。前者是剧情迷宫，后者是干扰迷宫。如果觉得自己等级不够的话可以先进入后面的迷宫进行练级，总共4F，通过后返回洞口处，可以反复挑战。

ほのおの　やま，火焰山，由山中12F与山顶3F两段组成。与闪电鸟所在迷宫一样，要通过12F后才会出现存档层。这里出现的PM大部分是火系的。在山顶3F与火焰鸟见面，发生BOSS战。火焰鸟大约350HP，注意他的高速移动非常可怕，一回合行动两次会对我方造成比较大的伤害。打败火焰鸟后前往冰之原野，途中会遇到灾兽，不过并不会发生战斗。到达一片雪林前可以在袋龙雕刻处记录，进入时和刚才的火焰洞穴一样有干扰迷宫可以选择：ゆきの　よこあな（冰雪横穴），同样有4F。

じゅひょうの　もり，树冰之森，由两段组成，分别有10F和5F，通过第10层后有存档层。这种地方出现的PM当然以冰系为主，除了小心他们的冰冻状态之外还要小心他们使用的天气招式冰雹，造成伤害的同时还会令玩家一定时间内看不清周围的情况。到达顶层5F时急冻鸟出现，发生BOSS战。急冻鸟大约350HP，会可怕的全体攻击技能细雪，HP不够的时候一定要及时补充，多带复活种子去硬拼也是可行的……打败急冻鸟后，灾兽出现，抚平了冰鸟的愤怒并加入队伍。而三人下山时迷失在巨大的暴风雪当中，此时超能女皇的幻影出现，受到她的指引而来到新的迷宫入口。

ひょうせつの　れいほう，冰雪灵峰，也有两段，各15F与5F。本迷宫同样以冰系PM为主，后期还有大猩猩出现，比较强，最好用三人围攻的方法解决。到达底层时胡地队赶到。正当双方要动手时，传说的九尾出现制止了这场战斗并解释了事情的缘由。原来远古神兽古拉顿和海皇牙苏醒才是造成自然异变的真正原因。回到城市中心广场，耿鬼的谎话再也欺骗不了大家，真相大白于天下。至此，流放剧情结束，流程再次回归到了正常状态。继续接受委托，一天早上见到果然翁和快乐兽，发生剧情后前往揭示板。在最下方看到快乐兽的委托"マンキ　をこらしめてくれ．"，接受后发生剧情，新迷宫出现。

さわぎの　もり，骚乱之森，共10F。这里的BOSS是3只猴怪，比较容易对付。要注意的是在该迷宫第9层会随机拣到一种外表是毛栗状的道具イガグリ，一定要留下来，剧情发展有用。打败3猴怪后发生救助基地扩建剧情，不过中途猴怪会闹



罢工，需要给他们送两次イガグリ才能令救助基地完工。

不断完成委托，当救助点上升到400时，发生胡地的队伍被困在古拉顿处的剧情，水箭龟、章鱼桶和隆隆岩出发前去救助。当救助点上升到500时，水箭龟等人组成的救助队被打倒返回。此时主角接受众人的信任，向古拉顿所在洞穴出发。新迷宫出现。

マグマの　ちてい，熔岩地底。本迷宫分为23F和3F两段，通过23F后出现存档层，出现的PM以地面系为主。在下段2F发生剧情，看到被打倒的喷火龙和巨甲，问清楚情况后主角急于到下一层寻找被困的胡地。在地底最深处，古拉顿出现，又是BOSS战。注意他的特性会发动晴天的天气来辅助战斗，大约500HP。打倒古拉顿后救回胡地等三人返回城市中庆祝。在大家欢庆的时候发生剧情，天然鸟用心灵感应传话要主角来找他，说预见到了巨大的从天而降的灾难。出发前要先整理道具，因为这是一周目最后的战斗。如果等级还不够的话还是先去其他的迷宫练级吧！前往最终迷宫前先再次见到天然鸟，通过超能结晶力量的传送来到最终迷宫てんくうの　とう。

てんくうの　とう，天空塔。本迷宫分为25F和9F两段，通过25F后是存档层，里面全部是进化到最终形态的PM。血翼飞龙、来依飞龙、钢铁螃蟹这样的PM可以说走两步就碰到一个，一定要小心，抓紧时间找去下一层的楼梯才是最要紧的。到达最顶层9F时，天空龙从天而降，BOSS战。打败天空龙后发生陨石降落，天空龙用破坏光线粉碎了这巨大的灾难，之后便是通关剧情了。

二周目初步研究

自由编制的救助队

虽然一周目中救助队中主角以及搭档角色必定出现，不过到了二周目时玩家就可以自由编成救助队了。二周目开始后，在玩家第一次进入迷宫前，搭档会告诉主角自由编成救助队的方法。首先，玩家可以在不同的同伴区中找到希望加入队伍的同伴，对话选择チ－ムにさんか将其编入队伍，此后若选择リ－ダ－にする还能将其设定为救助队的队长，即玩家控制的角色。对于暂时不想让其参加冒险的同伴，可以在城镇菜单的チ－ム选项中选择たいきする令其返回同伴区。

开启的进化洞穴

二周目开始，满足了进化条件的怪兽就可以通过地震鲇鱼所在的池塘中心出现的进化洞穴进行进化了！具体方法是：只要令希望进化的PM成为救助队的队长，并将其他队员全部送回同伴区，然后独自前往地震鲇鱼的进化洞穴与石柱对话，选择しんがする即可。如果是普通进化的PM，选择あたえない，只要达到规定的等级即可进化；如果是需要道具进化的PM，则要选择あたえる，然后从道具栏中选择需要的道具，再选择あたえない即可发生进化。

特殊宠物的进化方式

196/197号（光/月精灵）：133号伊布聪明度达到5星后携带たいようのリボン（太阳缎带）/げっこうのリボン（月亮缎带）（见特殊物品取得方式）进化。349号（丑鱼）：使用うつくしスカ－フ（美丽围巾）后进化。RPG版亲密度进化的怪兽：聪明度达到5星后可以进化。RPG版通信进化的怪兽：携带つうしんケ－ブル（通信线）后进化。RPG中需要使用道具辅助进化的怪兽：使用与原来相同的道具进化。

进化道具取得地点

ほのおのいし	火之石	ほのおの だいち 29F
みずのいし	水之石	きたかぜの だいち 29F
リーフのいし	叶之石	ねがいの どうくつ 50F
かみなりのいし	雷之石	イナズマの だいち 29F
たいようのいし	太阳之石	たいようの どうくつ 日神石掉落
つきのいし	月之石	たいようの どうくつ 月神石凋落
しんかいのウロコ	深海之鳞	おおきな うみ 15F
しんかいのキバ	深海之牙	おおきな うみ 25F
りゅうのウロコ	龙鳞	ひりゅうの おか 29～30F
アップグレード	进化盒	未知
おうじゃのしるし	王者之证	ねがいの どうくつ 50F
メタルコート	金属外套	みなみの ほらあな 49～50F
つうしんケーブル	通信线	特殊物品取得后在相应地点取得

更不可思议的迷宫开启

既然是《不可思议的迷宫》，当然少不了按照惯例在通关后追加隐藏迷宫了。这些迷宫中往往隐藏着巨大的秘密和更加吸引人的宝物，不过其难度也会高于通关前出现的那些剧情迷宫。由于二周目的剧情有相当大的自由度，所以下面的任务只要满足条件就可以触发，无先后顺序，可以交叉进行。

剧情 1

通关以后，可以看到瑜珈王在救助基地附近转来转去，上前询问后得知新迷宫出现。这时再前往城市广场中心向荷叶童子打听，就会得到技能潜水的相关情报。最后来到城市上方地震鲇鱼处，与之对话就可以得到秘籍潜水了。同时会有三个新迷宫开启：たいようの どうくつ、たきつぼの いけ、あらしの かいいき。

たいようの どうくつ，太阳洞窟，共20F，这里有3个秘籍训练机ダイビング（潜水）、たきのぼり（逆流）、なみのり（冲浪）一定不能错过！尤其是20F的冲浪是开启部分迷宫的必要剧情条件，而潜水和逆流也是进入部分迷宫的必要技能。不过由于训练机两个被水包围着，两个需要钥匙カギ（高级迷宫底层随机出现）来开启，所以一定要提前做好准备，让能越过水面的宠物来获取吧！

たきつぼの いけ，泷壶之池，共19F，进入时需要学会たきのぼり（逆流）的怪兽在队伍中。

あらしの かいいき，岚之海域，共40F，进入时需要学会ダイビング（潜水）的怪兽在队伍中。到达底层40F时，可以看到BOSS海皇牙与之战斗。通过あらしの かいいき以后新迷宫ちてい いせき出现。

ちてい いせき，地底遗迹，共99F。其中在15F、25F、35F分别与岩神柱、冰神柱、钢神柱发生战斗。取得3个部件后发生共鸣，获得道具オルゴ－ル八音盒。带着这个道具在本迷宫36层以下冒险有机会碰到梦幻，击倒后一定几率加入成为同伴。

通过前面的二个迷宫以后，胖可丁处出售的同伴区会增加。这时只要购买相应的同伴区就开启引发新的迷宫。购买的同伴区对应迷宫的列表如下：

しずかな うみ (8000)	さいはての うみ(75F)/おおきな うみ (12F)
しのびの もり (6500)	あんや いせき (15F)
しゃくねつ さばく (8500)	きばく ちたい (20F)
いにしえの せきしつ AN (5500)	アンノースの いせき (11F)
いにしえの せきしつ O?(5500)	
みなみの ことう (9500)	きたの さんみゃく(25F) 需要取得秘籍なみのり(冲浪)

此外还有几个特殊的同伴区是无法在胖丁处买到的，而必须完成门前邮箱中随机出现的任务才能作为奖励获得：

りゅうの どうくつ	ひりゅうの おか (30F) 出现 30F有秘籍そらをとぶ飞天，需钥匙
がんせき どうくつ	みなみの ほらあな (50F) 出现
つくよみ やま	无
あおぞら そうげん	无

剧情 2

从たいようの どうくつ的20F取得秘籍训练机なみのり（冲浪）后发生剧情。在中心广场与喇叭芽等人对话时看到晕倒的晕晕兔，上前救助后回到救助中心，得到神秘的羽毛とうめいなはね，接受羽毛染色的委托。先去天然鸟所在迷宫おおいなる　きょうこく，13F见到天然鸟后得到提示，新迷宫出现。

ほのおの　だいち，烈焰之大地，共30F，进入迷宫时强制存档，内部出现的宠物以火系为主。到达最底层时与炎帝发生BOSS战。获胜后炎帝使用生命火焰给羽毛染色，并开启下一个迷宫イナズマの　だいち。

イナズマの　だいち，稻妻之大地，共30F，进入迷宫时强制存档。在最底层有雷皇等候着。BOSS战结束后雷皇用雷击给羽毛染色，并开启下一迷宫きたかぜの　だいち。

きたかぜの　だいち，北风之大地，共30F，进入迷宫时强制存档，最底层伴随冰晶出现的是水君。三圣兽齐了，水君用冰晶染色后获得最终道具なないろの　はね（七彩羽毛）。同时水君指引七彩羽毛的归属地，はるかなる　れいほう。

はるかなる　れいほう，遥远之灵峰，共40F，最底层的BOSS是传说中的精灵凤凰。注意他同时会使用大火字、起风、自我复原。第一次打败后回直接回到地面，再次进入迷宫挑战到达40F并战斗获胜后凤凰就会自动加入。收服凤凰后的第二日发生剧情，在洞穴修行的喷火龙和水箭龟受到自称最强精灵的怪兽的袭击而惨败。正当主角同众人在广场中心讨论谁是最强精灵的时候，发现重伤而回的喷火龙二人。荷叶童子告知两人修行的地点，新迷宫出现。

にしの　どうくつ，西之洞窟，共99F。到达最低层后，超梦出现，BOSS战，获胜后返回地面。再次挑战迷宫并获胜可令超梦加入。

剧情 3

从たいようの どうくつ20F取得了秘籍训练机なみのり（冲浪），并从胖可丁处购入みなみのことう（9500）的第二日发生剧情。早晨出门一团狂风刮过，在城市中心全体老板在抱怨店铺一团糟。胡地的超能预感提示这是水都守护神做的，于是开启了新迷宫。

きたの　さんみゃく，北方山脉，共25F，最底层见到蓝水都。BOSS战获胜后回到城市中心，从蓝水都处得知原来他在寻找红水都妹妹。得到众人原谅后，他请求帮助寻找红水都，又开启了一个新迷宫。

ならくの　たに，奈落之谷，共25F，无BOSS战。通过25F后见到红水都，不需要战斗直接带她回到地面，水都兄妹相见后抱头痛哭。任务解决，双水都要求加入。于是两只水都入手。通过ならくの　たに后，可以先去通关前的三圣鸟的栖息地ライメイの　やま、おおいなる　きょうこく、じゅひょうの　もり将他们收服。注意三圣鸟加入是有几率的，所以如果不成功的话多挑战几次吧！三圣鸟收集完毕后到他们的同伴区去找他们，就会发生三圣朝圣的剧情，送你うずしおの　いし作为礼物，同时新迷宫ぎんの　かい

こう开启。

ぎんの　かいこう，银之海港，共99F，最底层是海神路基亚。BOSS战获胜后回到地面，再次进入迷宫并达到99层战斗获胜即可让路基亚加入。路基亚加入的第二日，天然鸟会出现在救助中心，告知你被天空龙王碎的陨石上的外星病毒生物已经出现，必须赶快前往消灭，新迷宫いんせきの　どうくつ出现。

いんせきの　どうくつ，陨石洞窟，共20F，要求携带的道具数量少于3个方可进入。最底层等待你的是来自外星的宇宙生物迪奥西斯，BOSS战。

最终剧情

当通过ならくの　たに后，瑜珈王和阿柏蛇会出现在城市里。与两人对话两次，完成其他人委托后，在揭示板前发现单独行动的阿柏蛇，得知瑜珈王被困于迷宫，调查揭示板接受瑜珈王的救助委托，新迷宫ねがいの どうくつ出现。

ねがいの どうくつ，许愿洞窟，共99F。在20F处完成瑜珈王的救助任务。如果继续冒险到达99F可以见到许愿星，战胜后再次挑战并获胜可令其加入。完成瑜珈王救助任务后，瑜珈王和阿柏蛇会上门询问是否见过耿鬼，否认。而后在城市中心见到阿柏蛇，得到前往ひょうせつの れいほう的情报，到达底层后发现无人返回。第二日、耿鬼出现并要求一同去ひょうせつの れいほう。再次到达底层后九尾出现，剧情后出现最终迷宫やみの どうくつ。

やみの どうくつ，暗之洞窟，共20F，敌人很强。到达底层后发生耿鬼剧情，叙述他与超能女皇的关系。之后最后洞窟开启，超能女皇获救，第二日在城市中心广场女皇加入。

此外，在通过以上主线剧情之后，通过接受委托还可以开启新的同伴区あおぞらそうげん等，此时可以开启新的迷宫しあわせの とう、きよらかなもり，在きよらかな もり的99F可以见到幻兽雪拉比。并且在揭示板上有机会见到ド　ブル的委托时一定要接受（与是否通关无关），因为这是开启新迷宫とおぼえの もり的惟一途径，在11F可以见到卡比兽，这里可是卡比兽等怪兽的惟一出没地哦！

其他游戏要素

秘籍训练机及特殊道具取得地点

名称	取得地点	取得条件
ダイビング（潜水）	たいようの どうくつ 10F	钥匙、水路包围
たきのぼり（逆流）	たいようの どうくつ 15F	钥匙
なみのり（冲浪）	たいようの どうくつ 20F	水路包围
いわくだき（碎岩）	ちてい いせき 45F	钥匙
かいりき（怪力）	ちてい いせき 60F	墙壁包围
フラッシュ（闪光）	ちてい いせき 70F	钥匙
いあいぎり（居合斩）	ちてい いせき 80F	钥匙、水路包围
そらをとぶ（飞天）	ひりゅうの おか 30F	钥匙
すいへいぎり（横劈）	さいはての うみ 20F	无
ともだちリボン（同伴缎带）	はるかなる れいほう 30F	钥匙
たいようのリボン（太阳缎带）	ひりゅうの おか 20F	钥匙
げっこうのリボン（月亮缎带）	きたかぜの だいち 20F	钥匙
しんかいのウロコ（深海之鳞）	おおきな うみ 15F	水路包围
しんかいのキバ（深海之牙）	おおきな うみ 25F	水路包围
うたごえのいし（音乐之石）	ねがいの どうくつ 30F	
しんくうぎり（真空斩训练机）	さいはての うみ 72F	钥匙

说明：

1．上面所列训练机及道具在已经取得的情况下（带在身上或存放于寄存店中），到相应地点取得的是进化道具つうしんケ　ブル通信线；如果该道具不慎丢失（比如携带后在迷宫中被击倒），可以到相应地点再次取得；秘籍训练机可以反复使用不会消失。

2．在取得条件中列出的是取得该道具或训练机的特殊条件，其中“钥匙”是一种道具“カギ”，出现在通关后出现的高级迷宫的底层，其实在游戏当中收到的精灵新闻中就会提示你通关后的迷宫“さばく　ちたい”最底层会出现钥匙；水路包围是该道具被一圈水包围着，需要水系PM作为队长或者飞行　浮游特性怪兽作为队长到相应地方越过水面取得；而墙壁包围的就需要使用爆炸等方法破坏墙壁或者使用道具将内部道具吸出到自己身边放可取得。

3．特殊道具说明：太阳缎带、月亮缎带、深海之鳞、深海之牙都是特定怪兽的进化道具，而同伴的缎带是提升PM捕获的稀有道具，如果目标是全PM收集的话一定要取得这个道具来协助捕获！音乐之石是寻找许愿星的必要道具；最后的真空斩技能的使用效果是本部屋PM无差别35伤害，可以说是陷入怪物屋的保命技，对于后期出现的难度超大的迷宫来说也是相当好的技能，不要错过。

救助队等级称号

根据救助队的救助点数高低会不断地出现新的队伍称号：0～50ノ　マル（普通）；50～500ブロンズ（铜）；500～1500シルバ　（银）；1500～3000ゴ－ルド（金）；3000～7500プラチナ（白金）；7500～15000ダイアモンド（钻石）；15000以上ルカリオ（鲁卡里奥，波导的勇者）。当救助队等级上升到最高时可以在救助中心附近的树丛中多出一尊鲁卡里奥的雕像。

关于怪兽的聪明度增加

游戏中怪兽有一种聪明度的设定，在菜单チ　ム中つよさをみる的第一页就可以看到——かしこさ（聪明度），星星的多少就是对该怪兽的智力评价。这一设定决定了培养出来的怪兽在作战时所自动采取的行动以及冒险中的“特殊能力”，比如异常状态快速回复的かいふくたいしつ、不受陷阱影响的しりょくじまん，甚至是随意在任意地形移动、穿墙前进的どこでもいける等等，这些能力对于在迷宫中冒险和战斗有非常重要的帮助，因此要培养出究极怪兽同伴提升智力是不可或缺的要素。而要提升智力值，需要在迷宫中收集一种豆类（グミ）道具，然后喂给相应的怪兽同伴，怪兽的智力值会累加计算，到达一定数值后可以提升聪明度等级。根据怪兽属性的不同，所需要喂的豆子也不一样，具体参见下表：

怪兽属性	グミ	怪兽属性	グミ
じめん（地面系）	ちゃいろグミ	いわ（岩石系）	はいいろグミ
ノーマル（普通系）	しろいグミ	でんき（电气系）	きいろグミ
ひこう（飞行系）	そらいろグミ	ゴースト（鬼系）	むらさきグミ
ほのお（火系）	あかいグミ	こおり（冰系）	とうめいグミ
エスパー（超能系）	きんいろグミ	ドラゴン（龙系）	こんいろグミ
みず（水系）	あおいグミ	かくとう（格斗系）	だいだいグミ
むし（虫系）	みどりグミ	あく（恶系）	くろいグミ
くさ（草系）	わかくさグミ	どく（毒系）	ももいろグミ
		はがね（钢系）	ぎんいろグミ

注：怪兽的属性可以在精灵状态的とくちょう页中的タイプ中查看。

每只怪兽喂与自身属性对应的豆子才能够大幅度增加智力值（10　11），如果喂其他的豆子所增加的智力值相对较少，因此还是推荐各位对应属性进行喂养。如果是双属性的怪兽喂两种属性对应的豆子均可。喂豆子的方法有两种，在迷宫里可以正面面对同伴怪兽，打开道具菜单，选择要喂的豆子，选择“なげる”进行投掷，同伴会自动食用将投掷在身上的豆子。在城镇中时则可到相应的同伴区域找到要培养的怪兽，与其对话选择“グミをあげる”进行喂食。

拳击力士的训练馆

这次的训练馆非常有特点，全部是3层结构，在第3层是3～4只怪兽的BOSS战。每个迷宫都有各自不同的属性，根据迷宫的名字就可以进行判断。每个迷宫的地形也是根据迷宫的属性来决定的，比如水系迷宫中全部是在水面上完成的，这也就需要充分考虑进入迷宫的怪兽是否对该属性迷宫冒险有利了。如果通过了全部的训练馆迷宫可以在救助中心附近追加小胡说树的雕像。

Castlevania
Curse of Darkness

文 阿修罗

恶魔城 暗黑的诅咒

最终决战

"艾萨克！艾萨克在哪里？"空旷的王座之间里响起了一个洪亮的声音。这声音在挂满了绛红色帷幕的王座之间回荡，充满了威严感，但是却毫无生气，甚至透露出无穷的邪恶之意。如果有人听到了这个声音，一定会觉得毛骨悚然，不由自主地打个激灵。然而，这里并没有"人"。

"伯爵大人！"在没有人的房间里又响起另外一个声音，低沉而机械感十足。紧闭的血红色大门前，地面上出现了一个魔法阵，随后魔法阵里喷出了一阵黑烟。黑烟散去后，一个身着铠甲的卫兵出现了。然而，仔细看过去你会发现，这铠甲内根本空无一物！说话的原来不是卫兵，竟是这铠甲自己！铠甲向王座方向鞠躬并说道："伯爵大人！艾萨克大人去追踪叛徒海克特了！"

"哼，叛徒迟早都会受到惩罚的！在这个时候不听从我的命令私自行动，艾萨克也一样不成大器！"王座上的伯爵大人说话了。这位伯爵大人穿着一袭镶嵌着很多金银饰物的华贵黑色长袍，左手托着腮帮子斜靠在王座上，右手拿着一只夜光杯轻轻晃动。说完话后他举起夜光杯轻啜了一口杯中的红色液体。液体残留在他的嘴角，与他白皙的脸庞形成了鲜明的对比。伯爵看上去不过五十多岁，但是他的头发却和他的皮肤一样，是雪白的。他两颊消瘦，鼻梁高挺，加上紧皱的眉头，这使得他的眼窝显得很深。眼窝中发出莫名血色精光的双眼与他那鲜红的嘴唇一起，是这位伯爵颈部以上仅有的有色彩的器官，但这却使得它们显得更为突出且不自然。他，就是令整个欧洲闻风丧胆的吸血魔王德拉古拉伯爵。他现在正在等待着一些"朋友"的到来。

王座之间外传来一阵骚动，会说话的铠甲转过身去似乎打算看看发生了什么事。就在这时，大门被砰地一下撞开了。闪避不及的铠甲被门撞个正着，分裂成了几十块零散部件飞散开去，落在地面上发出了丁丁当当不绝于耳的噪音。门外的光芒照射了进来，令昏暗的王座之间看起来显得明亮了一些。光芒中，四个人影出现了。为首的是一名手持皮鞭的褐发青年，他身后跟着一个扎着头巾的小矮子、一位手持水晶球的蓝发少女，还有一名身披黑色斗篷的银发青年。

"阿鲁卡多……"看到银发青年后，德拉古拉紧锁的眉头揪得更紧了。被叫作阿鲁卡多的青年没有搭理德拉古拉，把头扭向了一边。于是，德拉古拉的注意力再次移到了其他那3个人身上。他对着为首的褐发青年上下打量了一番，最后将目光停留在了青年手中的皮鞭上。"嚯！吸血鬼杀手……"德拉古拉的嘴角轻轻地扬了一下，似乎是在微笑，"贝尔蒙特家的人么……终于又见面了啊……"

"吸血鬼！"青年朗声喝道，"你为非作歹的日子就到今日为止了！我们要替天行道，将你彻底铲除！"他举起手中的皮鞭说道："我这条家传的鞭子已经消灭了很多吸血鬼。今天也让你这魔王来尝尝它的滋味吧！"

当的一声，德拉古拉将手中的酒杯扔到了地上。然后他从王座上站起身来，笼罩在黑色长袍中的高大的身躯高高在上，仿佛一尊漆黑的邪神像一般。德拉古拉张开双臂，黑色的斗篷在他身后展开，变成了一对巨大的蝠翼。他对门口的四人做了最后的宣言："下贱又愚蠢的人类啊，如果你们觉得你们所谓的天、上帝会保佑你们的话，尽管放马过来！不过很可惜，今天要死在这里的人不是我，而是你们！"

"少说废话！接招！"褐发青年将手中的皮鞭扯了两下，挺身冲向了站立在王座前的德拉古拉伯爵……

1476年，在罗马尼亚东部特兰西瓦尼亚山区内一个叫作瓦拉几亚的小国，有史以来人类与吸血鬼之间最大规模的一次战争爆发了。瓦拉几亚的统治者、率领着魔物军团的吸血伯爵德拉古拉，因为自己的人类爱人莉萨被宗教裁判所以魔女的名义处死而开始暴走。他派出大批魔物军团开始袭击周边地区。确认了德拉古拉是吸血鬼后，东正教教会派出了讨伐军。然而，德拉古拉一方有着无比强大优势，人类的反抗根本不足以对抗来自魔界的力量。整个欧洲都陷入了恐慌之中。

就在人类看来已经毫无胜算、只剩下无尽的黑暗和悲叹时，一位英雄出现了他就是正统的吸血鬼猎人拉尔夫·C·贝尔蒙特！贝尔蒙特家是欧洲最著名的吸血鬼猎人世家，从11世纪起就一直从事着狩猎吸血鬼的工作。在3名同伴的帮助下，拉尔夫打败了德拉古拉，为人类赢得了胜利。

然而，恶魔王并没有就此被彻底毁灭。在他临死之时，德拉古拉留下了恐怖的诅咒。这暗黑的诅咒污染了整个欧洲大陆，让人类的内心只剩下黑暗的感情……战争结束以后，欧洲大陆突然爆发了莫名的传染病，各国的经济状况也变得十分不安定，从而引起了大规模的饥荒。在经历了连续的灾厄之后，人们的内心陷入了更深的黑暗之中。各地频发劫掠的现象，全社会范围内都出现了排除弱势者的行为。人们再也不把这些现象和行为当作是野蛮的行径、恶劣的举动，反而逐渐变得习以为常，甚至将其认定为理所应当的事情。

就这样，自从德拉古拉死亡以及诅咒散布开始，三年的时光过去了。从这暗黑的诅咒中，一段复仇的故事也就此展开了。而随之而来的，就是一段全新的命运……

荒野废城

群山环绕的瓦拉几亚，3年前的大战后这个曾经繁华过的小国已经变得一片荒芜了。然而，就在荒野中一座废弃已久的城堡前的山道中，一阵急促的脚步声逐渐响了起来。一位不速之客来到了这里。护城河上原本高高吊起的城门在这名不速之客来到之时突然自动放了下来，仿佛在欢迎这许久未曾见过的访客。看着黑黢黢的城门洞，来人犹豫了一下，随后立刻握紧双拳，坚毅地走进了这座废城。

城堡果然荒废了很长时间。走道两侧庭院中的杂草已经长得很高，显然已经很久没有人修整过了。地面经过雨水的洗刷倒还算干净，不过偶然随着冷风飘过的树叶依然衬托出了这里的肃杀和冷清。

"给我滚出来，艾萨克！"来人在空无一人的城堡前突然高声吼了起来，"我知道你就在这里！"他的声音在庭院中回荡，逐渐向上飘去，消失在空气中。他也不由自主地抬起头打量着这座废城。

突然，一个阴阳怪气的声音冷不丁地在他前方不远处响了起来，让人心神不觉一凛："海克特？是你吗？"

这个被叫作海克特的人立刻向声音的来源之处望去。只见，在与他相隔了一个喷水池的城堡屋檐下，站着一个穿着暴露、浑身都纹有刺青的红发男子，还有一个漂浮在半空之中的灰色恶魔。"我总算追到你了！"见到自己要找的人以后，海克特脸上浮现出了无比的怒意，让他原本英俊却又略显苍白的脸庞平添了一分恐怖的感觉。

"你·追到了·我？"红发男子正是海克特口中的艾萨克，听到海克特的话语后他嗤地冷笑了起来，"其实是我把你引到这个地方来的！"他左右踱了几步，慢慢地说道："海克特……背叛了德拉古拉大人的家伙……实际上只是……个笨蛋……"

"那又如何！"海克特抑制不住心中的怒气，粗暴地打断了艾萨克的嘲讽，"我到这里来是要替罗萨莉报仇的！"

"哦？可是你要怎么样报仇呢？"艾萨克弯了弯腰，脸部的表情扭曲了一下，似乎是在笑，但是他的语气中却没有丝毫笑意，"现在的你能杀得死我么？3年前你舍弃了自己的力量，现在的你连自己的女人都保护不了！而你还想杀死我？"

"……"很明显，艾萨克说中了海克特的痛处，因为他没有反驳艾萨克的话，反而默默地握紧了自己的拳头。看到海克特的表情以后，艾萨克继续自顾自说了起来："德拉古拉大人虽然不在了，不过他的魔力还残留在瓦拉几亚……我想你应该明白我的话……"

"恶魔精炼术……"海克特的口中不太情愿地吐出了这几个字。

"不错！依靠这种炼金术中最为禁忌的法术，无形的魔力之块可以被转变成恐怖的地狱恶魔！这世上只有两个人能够使用这种秘术……"艾萨克停了一下，然后才继续说完了这句话，"你，还有我……"

"不错！"海克特接着艾萨克的话说道，"不过我已经舍弃了这种邪恶的力量，我发誓再也不会用它了……"

"那种无聊的誓言又有什么意义呢？你会用到这种力量的！而且很快就会！因为你没有别的选择！"艾萨克恶狠狠地驳回了海克特的争辩，"没有恶魔精炼之术，我可以在这里轻而易举地杀死你！"他举起右手，比划了一个捏碎的动作，仿佛手

©1986 2005 KONAMI

里攥着的就是海克特的性命一般。艾萨克的话正说中了海克特的弱点，海克特根本没有办法阻止艾萨克做任何事情。但是艾萨克并不打算就此将事情了结："不过那样太不刺激了，非常无趣！你必须为你三年前带给我的耻辱付出代价！"

"我现在就要离开了。没有恶魔精炼的力量，你不可能追上我的！"艾萨克再次加强了语气，"这就是你为什么要取回恶魔精炼之力的原因！""你只要按照我给你的提示前进就可以了！以你的心智和力量，这点小事是很简单的！"艾萨克转身向城堡内走去，一边走一边继续说道，"希望我们再见面的时候，你已经取回自己的力量了！就像当年作为魔王军中最强之人时那样！"

"不过，"忽然，艾萨克停下了脚步，转过身来用十分不屑的语气说道，"当你追到我的时候，要复仇的人并不是你。而是我！"发表完演讲的艾萨克大笑着走进了城堡，他那灰色的使魔也跟着他一起消失在了门后的黑暗之中，只留下那阴阳怪气的笑声在海克特的耳边回荡。

"别走！艾萨克！"反应过来的海克特企图阻止艾萨克，但是他突然想到艾萨克刚才所说的话都是正确的，只得无奈地放弃了这个打算。"可恶！看来没有办法了，我必须重新回到黑暗的世界、取回我一度舍弃掉的力量！"低头沉思了很久以后，海克特下了一个决心。"你给我听好！"他用手指着艾萨克离开的地方如同赌咒一般说道，"我会像野兽一样不停地追踪你！不管用什么手段，我一定会替罗萨莉报仇的！"

海克特，他曾经是魔王德拉古拉麾下的一名恶魔精炼士。恶魔精炼之术是一种禁断的秘术，依靠这种法术，即使是普通的人类也能够用魔力之块制造出只听命于自己的使魔。这世上懂得这门秘术的只有海克特和艾萨克两人。据说，两人的实力堪比德拉古拉的侧近心腹死神。而两者之中，尤以海克特更强，号称德拉古拉魔王军中最强的人类。

然而，3年前，海克特因为无法认同德拉古拉突然对人类所进行的大屠杀而自愿放弃了自己所拥有的魔力，离开了魔王军。艾萨克为了解决叛徒而追踪海克特离开了德拉古拉城，但是最后却败在了海克特的拼死一击下。就在两人交手的时候，拉尔夫·贝尔蒙特与他的伙伴们一举攻入了城堡，并消灭了德拉古拉。得知这一消息的艾萨克认定正是因为海克特的背叛才导致了德拉古拉的灭亡。所以他花了3年时间策划了一个报仇的阴谋。

3年后，他找到了和恋人罗萨莉一起在偏远地区过着普通人生活的海克特。然后，他向异端裁判所递交了虚假的情报，指认罗萨莉是魔女，最终导致了罗萨莉的死亡。失去了力量的海克特根本没有办法出手拯救自己的恋人。当他得知一切都是艾萨克的阴谋时，他决定追杀艾萨克以慰罗萨莉在天之灵。然而，这一切都在艾萨克的预料之中……现在的海克特顾不得多想艾萨克这样做的目的，他心中的目标只有一个，那就是报仇！为了达成目的，他将不惜一切手段！

恶魔精炼

原本这座城堡中的人不是在3年前的大战中战死了，就是后来逃难离开了。现在盘踞在这里的都是一些受到德拉古拉残留魔力庇护的低级魔物。虽然海克特没有了过去强大的魔力，但是一直以来的实战经验以及丰富的魔物知识让他在面对这些骸骨、魔狼时依然显得游刃有余。城堡的很多地方都在战火中损毁了，许多道路都已经被坍塌的墙壁彻底封死。海克特沿着惟一可行的道路来到了二楼。在这里，他找到了一间特殊的小屋……

"这种魔力……"刚一进房间，海克特就感应到了他再熟悉不过的魔力，而这种魔力正是从房间正中一个祭坛上的石碑中散发出来的。祭坛上刻画着一个半黑半白的纹章，海克特对这个纹章再熟悉不过了，因为它就是代表恶魔精炼士的纹章。祭坛上方悬浮着的石碑被雕刻成一个小妖精的形象，仿佛是一只在静静等待主人到来的看门狗。

"哼，艾萨克还真是尽职尽责啊！他不仅把我带到了这里，连恶魔精炼中最困难的使魔造型都给我准备好了……"海克特冷笑道。由于恶魔精炼术要将无形的魔力之块转变为有形的使魔，所以在最初精炼的时候精炼士需要在脑中构想出使魔复杂的物质形态。不过现在既然已经有了一个现成的妖精石像，海克特就可以省下动脑筋的工夫，直接将魔力凝聚在石像上就行了！

"很好！既然你这么想让我重获力量的话……"万事俱备只欠东风，对于海克特来说，他现在只有顺其自然、取回自己的恶魔精炼之力才有可能达成自己复仇的目的，所以他也不多想就可以开始了恶魔精炼的仪式。只见他对着祭坛上的石像举起了双手，口中默念他已经很久没有念过、却又无比熟悉的咒文：

"以海克特之名，
无限强大的黑暗魔力将在此集结！
赐予吾以受苦受难之灵魂
让吾以吾之生命力将其复苏
召唤至此生人之世界！
无瑕的灵魂啊，在我面前出现吧！"

随着咒文的完成，空气中逐渐出现了很多浮游的光点，并开始向祭坛上的石像集结。这些就是魔力在人世中凝聚的表现。当海克特念完咒文中最后一个字的时候，石像发出了耀眼的光芒。光芒散去之后，石像不见了，不过一个活生生的小妖精却出现在了祭坛上。小妖精懒懒地打了一个哈欠，仿佛刚从沉睡中醒来一般。接着，它飞到了海克特面前，像蜜蜂一样跳了个8字舞，又绕着海克特飞了一圈，仿佛是在和新的主人打招呼。已经3年没有用过恶魔精炼术的海克特看着这自己制造出来的小家伙，心中也不免涌起了种种复杂的感情。

就在这时，海克特背后突然响起了一阵不紧不慢的鼓掌声，随后有人一边说着话一边走到了海克特的身边："太棒了太棒了！这就是传说中的恶魔精炼术吧？我可从来没有亲眼见识过，这下可真开了眼界呢！真是让人震惊的秘术啊……"来者是一名黑衣人，身上的紫黑色服装样式看上去非常接近牧师。不过比较令人注意的是来者那没有头发的脑袋。不知道是不是因为光头的原因，他的后脑勺看上去要比常人大很多。此人的眉骨和颧骨十分突出，惨白色略带灰斑的皮肤仿佛直接包裹在他的头骨上，乍一看颇为恐怖。

"你是什么人？"对于这个人的出现，海克特事先完全没有感觉到任何迹象，仿佛此人是突然从空气中出现的一般，海克特不免提高了警惕。

"啊，失礼失礼！我应该先自我介绍的！"来人很有礼貌地冲海克特鞠了一躬，然后开始介绍自己，"我叫灾亚德。我到这里来的目的只有一个，就是将污染世界的致命诅咒彻底根绝！"说完，这个自称灾亚德的人抬起头来看着海克特。

海克特也打量了回去，想要看看灾亚德究竟是什么样的人。然而，他只看到了一双虚无的眼睛，灾亚德颜色极淡的瞳孔中根本没有任何可以被称为"眼神"的东西，海克特甚至无法从那里判断出灾亚德究竟在看什么地方。一阵阴冷的感觉突然出现在海克特心中，他感觉到自己的脊梁上起了不少鸡皮疙瘩。他到底是什么人，心中充满了疑惑的海克特礼貌性地回应了一下灾亚德的自我介绍："原来如此……"

然而，接下来灾亚德的话却引起了他的兴趣："阁下是否正在寻找另外一个恶魔精炼士？你要找的那个人逃到山那边的礼拜堂去了，他是从城堡后面的秘道逃走的。"

虽然这条消息对于海克特来说很重要，不过他却不禁对于灾亚德告诉自己这条情报的目的产生了疑问："此事与你有什么关系？"

"他就是那个守护诅咒的人，所以，对我来说他是一个障碍……"灾亚德显然很了解海克特的顾虑，于是解释了起来，他顿了一下修改了一下之前的说法后继续道，"呃，应该说，对于世上所有受难的人们来说……"

果然很可疑，海克特心中这么想道，不过不管灾亚德到底是何方神圣，只要能让他找到艾萨克他都不会在乎的……"哦，我明白了！"海克特冲灾亚德点了点头以示感谢，"我叫海克特，很感谢你的帮助！不过如果你不介意的话，我现在就要走了！"说完这些话，他扔下了灾亚德一个人留在房间内，匆匆地离开了。

月夜少女

正如艾萨克之前所说的，如果没有恶魔精炼术的力量，海克特是没有办法追上他的。在使魔的帮助下，海克特在废城中找到了另外一条出路，也就是灾亚德所说的秘道。这条秘道通向废城背后的巴耶赫提山脉。瓦拉几亚位于山区，蜿蜒错综的山道十分狭窄，大部队无法进入，却很适合少数人的隐藏。因此很多领主都将自己的城堡依山而建，并修筑了大量秘道以供逃生之需。幸好海克特对瓦拉几亚地区的地形十分熟悉，要不然想从复杂如迷宫的山道中走出去，至少得花上两三天的工夫才行

就在海克特急行于山道中时，借着天上的月光，他忽然发现路边的草丛旁蹲着一位女性。这里怎么会有女人，心怀疑惑的他不由得停下脚步，观察起这名似乎正在草丛中寻找什么的女性来。忽然，海克特发现了一个令他震惊的事情：这名女性的背影、她的侧脸，都那么像他被害死的恋人罗萨莉！"这、这不可能……"海克特有些不知所措了，他甚至开始怀疑起自己是否看到了幻觉，"她的确已经死了……"

察觉到身后有人的女性回过头来，看见海克特正对着自己发呆以后，她马上起身询问道："哦！请问我可以帮上什么忙吗？"

海克特终于看到了女人的正脸。她柔顺的金发、白皙的皮肤以及那双略带忧伤的双眼，的确像极了罗萨莉。但是，很明显她的确不是罗萨莉。因为这个女人忧伤的眼神后隐藏着智慧和坚强，不像罗萨莉，总是透露出无穷的温柔，惹人怜爱。"唔，不……请原谅我走神了……"海克特总算从幻觉中回到了现实，他意识到了自己的失态，立刻向这位女士道歉，"我叫海克特。请问你在这里做什么？"

女人上下打量着海克特，同时反问道："先生，我也正打算这么问你呢？"

"我正在找人，找一个和我佩戴着同样纹章的男人。"海克特这么回答道。

女人一边听着海克特的解释，一边走到了他的背后，看到了他软甲上描绘着的恶魔精炼士的纹章。她停下了脚步，颇有兴致地问道："这个人……他是你的敌人，还是你的同伴？"

海克特转过身来看着女人说："听起来你似乎认识我要找的人？"

"是的，而且很熟悉。"女人给了一个肯定的回答，但是她也需要海克特的答案。她伸出双手，分别做了一个掂量的动作："不过现在请你回答我的问题！他究竟是你的敌人，还是你的朋友？"

"他是我不共戴天的仇敌！"对于这个问题的答案，海克特不可能有其他选择，即使3年前他和艾萨克还是战友关系，即使他们两人是这世界上仅有的恶魔精炼士。

"明白了！"女人仿佛松了口气，对海克特说道，"这样的话，我决定帮助你！"

"我没有听错吧，女士？请问我有什么理由接受你的帮助呢？"海克特

不禁哑然失笑，他实在不知道这样一个看似柔弱的女人能给他提供什么样的帮助，他更不知道半夜仍然在深山中游荡的她究竟是什么人，“确切地说，你有什么理由让我相信你所说的话呢？”

“你的敌人同时也是我的敌人，这个理由就已经足够了！”女人说出了一个看似浅显易懂的道理，而且她的理由还远远不止于此，“而且，如果你真的是恶魔精炼士的话，你大概会需要一个地方照看你的那些‘小朋友们’吧？我想你大概没有理由要拒绝我的帮助。”

理由很充分，海克特当然没有反驳的必要。不过现在他对这个女人的身分更加感兴趣了：“你看起来什么都懂，请问你到底是何方神圣？”

“我是魔女。”女人来回踱了几步，回答道，“我从更加西边的地方逃到了这里，在那边人们把魔女当成害群之马。而这都是因为我有预见未来的能力！”

“有趣……”作为曾经的魔王军干部，海克特自然见过不少魔女，不过在他的印象中，大部分魔女都是伪装成少女的干巴老巫婆，像眼前这样真正拥有特殊能力的美女倒是很少见，“请问你的芳名？”

“茱莉娅！”女人总算报出了自己的名字。她向海克特晃了晃手中的几株药草，说道：“我家就在前面，我想我应该先回去准备点药材，或许你会用得上的。一会儿见哦！”说完，她也不等海克特告别，自己沿着一旁的山道离开了。

“唉……”看着月光下茱莉娅逐渐远去的背影，海克特又想起了罗萨莉的音容笑貌。罗萨莉那温柔的面容仿佛出现在他眼前，随即和茱莉娅说话时的神情重叠在了一起，然后两者又同时倏地一下消失了。“她长得真的好像我的罗萨莉啊……”这就是海克特眼下惟一能做的感想。

山道漫长，茱莉娅隐居的小石屋正好位于半山腰的位置，地处山道与莫特维亚水道交联的要道，对于登山的行者来说这里真是一个绝佳的休憩场所。虽然山道上也聚集着不少魔物，不过茱莉娅在自己的小屋周围制造了一个结界，因此可以说是绝对安全的。一来是出于友好，二来也是为了再度看到茱莉娅的面容，海克特拜访了她的小屋。茱莉娅的确准备了不少药材，还有一些廉价的装备品，不过就算两个人再怎么近乎，海克特要想不花钱白吃白拿也是不行的。幸好，瓦拉几亚的魔物们身上总会带着不少好东西，甚至是大量的金币，既然这些来自魔界的家伙用不上，海克特自然也乐于顺手牵羊了。

海克特在这里好好地整理了一下自己的装备。当初他为了追踪艾萨克匆匆离开了家门，身上只带着一柄短剑。很多东西都是他回到瓦拉几亚以后从魔物身上或废城各处的残留品中就地取材的。一切妥当之后，他决定向山那边汉亚德所说的礼拜堂出发。临行前，茱莉娅把一张注入了魔力的纸片交给了海克特。她告诉海克特，只要他撕掉这张纸条，无论他身在瓦拉几亚何处，都能立刻回到这件小石屋来。

与茱莉娅告别后，海克特爬到了山顶。那里居住着一只巨大的翼龙。如果是一天前的海克特，大概是没有办法对付它的。不过，随着海克特再度取回了恶魔精炼之力，他体内的魔力已经开始慢慢恢复了。每杀死一只挡在他复仇之路上的魔物，他的力量就增强一分。所以，这翼龙正好成为了海克特最好的魔力食粮！

英雄再临

消灭了翼龙之后，海克特匆匆沿着山那边的道路离开了巴耶赫提山脉。在山脚一片幽静的小树林中，他找到了那座加里波第礼拜堂。海克特不记得这座礼拜堂是什么时候出现的，或许找个隐蔽的地方清修正是当初修建这座礼拜堂的人的初衷吧。如今，礼拜堂的周围和往常一样地寂静。不过这却是一种死寂。3年前的战火也波及到了这里，修士们早就逃得不知去向了。

就在海克特站在礼拜堂门口打算感叹一番的时候，有人向他打起了招呼：“我等你很久了，恶魔精炼士海克特！”

“什么人？”海克特警觉地望向声音的来源处，只见一位绅士打扮的人朝他走了过来。这人戴着一顶样式怪异的黑色丝质礼帽，穿着一件类似骑马服的红色外套，不过外套的后摆却长长地拖到了膝关节的位置，还开了一道很长的叉，而他下身所穿的灰色条纹长裤以及尖头皮鞋也是海克特从来没有见过的式样。听说更加西边的法兰西、普鲁士人喜欢穿一些新奇的服饰，不过阅历丰富的海克特还真是无法从此人的穿着上判断出他的身分。

“我叫圣杰门！”来人自报了姓名。然后，他捋了捋他那与压在丝帽下的头发一样整齐的髭须，干脆地说道：“让我单刀直入地说吧！我有一个相当紧迫的请求：请你不要再追着艾萨克不放了！”

“混蛋！你是艾萨克一伙的吗？”听到一个来历不明的人突然提出这样的要求，海克特不免暴跳如雷。然而，当他怒视圣杰门的双眼时，却发现这个人眼中没有丝毫的邪气，反而充满了超越一切的脱俗感。“不、不对！艾萨克想要我和他打……”他反问道，“你到底为什么要做这样的请求？”

“我的答案对你来说是毫无意义的……”圣杰门停顿了一下，似乎想要寻找一种合适的词语来回答这个问题，“简单地说吧，我只不过想让一种伟大的意志流保持不变而已……”

“不知所谓！不要挡我的路！”的确没有人能够理解这种莫名其妙的回答，海克特刚刚平静下来的内心再度被愤怒充满，他决定立刻进入礼拜堂找到艾萨克。

圣杰门不顾一切地拦在了海克特面前，非常快速地说道：“你的爱人因为被误认为魔女而被杀死。我知道你的感觉，也很同情你的遭遇。可是请看看你所走过的道路……”

“住嘴！”海克特推开了圣杰门，用一种复杂的心情重新审视着眼前这个怪人，“为什么你会知道这些事情！”

“我不能回答这个问题！”圣杰门迟疑了一下，但是随即用一种非常肯定的语气对海克特说道，“但是我所知道的事情远远超过了你的想象！”他继续解释道：“可是我无法依照我所知道的来行动，因为我的职责就是如此。我只能……观察……”突然，圣杰门停了下来。他微微侧过头，仿佛在倾听什么，可是此时只有林中惊鸟飞起的声音。他回过头来，用手整了整帽檐，惋惜地说道：“看来我不得不告辞了！不过请考虑我的请求……这世上的一切都是早就注定的……”说着，他张开双手，做了一个平衡的姿势。最后，他把帽檐往下一拉，随着“再见”一声，他身上突然闪出了金色的光芒。接着，他周围的景象就像平静的湖水中被人投入了一枚石子般掀起了一阵涟漪。当涟漪和光芒消失时，圣杰门也彻底从海克特面前失去了踪影……

海克特在德拉古拉手下待了很长时间，见过不少离奇的事情，不过像圣杰门这样的消失法倒是闻所未闻。“他到底是什么人……”不知道究竟发生了些什么的海克特如此自言自语道。

不过，很快他就回过了神来，想起了自己来到这礼拜堂的目的。礼拜堂本是僧人和修士们供奉上帝的地方，可是海克特总感觉到地下有一种邪恶的力量通过他的双脚刺激着他的心脏。“难道这里除了艾萨克以外还有什么隐藏的狠角色么？”他一边仔细地搜索着艾萨克的踪迹一边这样自我解嘲道。礼拜堂并不是太大，海克特很快就将东西两座分馆都搜查遍了，然而这里根本就没有艾萨克的踪迹。

就在海克特开始怀疑自己是否被汉亚德欺骗了的时候，一道干净利落的质问声从他背后传了过来：“站住！你背后的那个纹章是……你就是那个恶魔精炼士吗？”

海克特转过身去，出现在他眼前的是一个留着褐色长发的青年。那人看上去不过二十七八的样子，脸部线条分明，从左眉到左脸颊上刻着一道长长的伤疤，敞开的领口中显露出他结实的胸口上另一道伤疤。海克特的目光最终停留在了男人腰间别着的武器上，那是一条样式古朴的皮鞭。“这条皮鞭……”显然这个武器令海克特想起了什么，他自言自语道，“难道他就是……”

“回答我！你是不是恶魔精炼士？”皮鞭男的语气咄咄逼人，非要问出一个答案不可。

海克特不知道来者的目的，但是他觉得自己没有必要刻意隐瞒身分：“不错，我是！”

听到海克特的回答后，皮鞭男将腰间的鞭子解了下来拿在手中，大声吼道：“既然如此，你就给我去死吧！”话音未落，他就将皮鞭向海克特挥了过来。

疾如风，迅如闪电，人们通常都用这个词来形容武功招式的速度。到目前为止，海克特除了那些以速度见长的魔物外，从没有见过任何人类能够使出如此敏捷的招式，更不要说对方使用的是相当外门的兵器皮鞭了！面对迎面而来的皮鞭，海克特将上半身向后一倒，使出一招铁板桥，堪堪避过皮鞭的直击。不过他的鼻尖依然被鞭子的末梢扫了一下，一阵酸麻加疼痛的感觉传了过来，让他一时间觉得眼前一晕。他刚一站稳身体，皮鞭男的飞腿就袭到了，一脚正中海克特的腹部。海克特被踢得连续往后退了好几步，然后捂着肚子跪在地上半天也说不出一句话。

然而皮鞭男却没有趁海克特倒地的时候痛下杀手。相反的，他放下了鞭子，用质疑的语气问道：“给我说实话吧，你真的就是那个恶魔精炼士？”

“你是什么意思？”海克特总算缓过气来了。

“对于一个随侍德拉古拉身边的人来说，你显然太弱了！”皮鞭男摇头说道，“我可听说恶魔精炼士的力量堪比德拉古拉最忠实的心腹死神呢！”

听到这里，海克特恍然大悟了：“啊，我明白了！原来你也在找艾萨克……”

“‘也’？这么说你不是我要找的人？”皮鞭男听了海克特的话不仅产生了疑惑。他仔细地打量了跪在地上的海克特，似乎想起了什么：“等一下！我想起来了，曾经还有一个恶魔精炼士！听说那个人背叛了德拉古拉，舍弃了自己的力量。不过那时3年前大战时候的事情了……”他看着海克特的脸，如同自言自语般意味深长地说道：“难道他还活着？怎么可能……”

“信不信随你！不过你得回答我一个问题。”海克特站起身来，说出了自己的疑问，“你就是拉尔夫·贝尔蒙特，打倒德拉古拉的那个人，是吧？”

“不错，我就是拉尔夫！”皮鞭男肯定了海克特的问题，但是又对他进行了纠正，“不过我并不是一个人打倒德拉古拉的，我身边还有很多勇敢的战士！”“那么，你叫什么？”接着他反问道。

“海克特！”

“海克特……我会记住这个名字的！”拉尔夫转身离开了礼拜堂。看着他的背影，海克特心中的感情变得复杂起来。自己这个曾经的魔王军最强之人，现在在人类英雄的手下却过不了两招，究竟自己何时才能取回与艾萨克一战的力量呢！从拉尔夫所说的话来看，似乎他的目标也是艾萨克。究竟艾萨克做了什么事，要让这位人类英雄再度出征？海克特没有打算深究下去，他只知道艾萨克必须由自己来解决。所以他必须加快自己的追踪进程才行！

扑朔迷离

拉尔夫离开以后，海克特又搜查了一遍礼拜堂，依然没有什么太大的收获。他只得返回茱莉娅的小屋。跟茱莉娅商谈之后，他决定前往附近的莫特维亚水道看一

下，或许在那里会有新的发现。莫特维亚水道是瓦拉几亚重要的公用设施，负责将巴耶赫提的山水运往瓦拉几亚各处。如今的瓦拉几亚几乎成为了一片无人的空国，所以这条水道也就因此闲置了很久。

海克特经由巴耶赫提的水道闸门进入了上段的水道桥。这里原本应该流淌着源源不断的山水，然而现在只剩下了桥内残积着的死水。长期不流动的死水上漂浮着很多杂质，散发出一阵阵水特有的腐臭味。走了没多久，海克特就发现灾亚德正在不远处的桥边向山上眺望。

感觉到有人接近的灾亚德回过头来，看到是海克特后显得喜出望外，立刻迎了上来："太好了，真高兴看到你安然无恙。"

"难道你以为我死了？"不知怎么地，海克特对灾亚德总有一种说不出来的厌恶感，或许是因为这个人的外形实在不讨喜的缘故吧。

"因为我刚才看到你要找的人了。我还以为……"灾亚德望向水道的深处，说出了这样的话。

"可恶！看来我又迟了一步。"很显然灾亚德知道艾萨克的去处，海克特迫不及待地询问道，"他往哪边走了？"

"沿着这条水道走下去有座森林，他朝那边去了。或许是要去森林那边的村子吧……"

为什么这个人总能知道艾萨克的去处，海克特心中又有了疑问。他问道："你的任务怎么样了？这里的诅咒情况如何？"

"是的，诅咒！"灾亚德低下头去，有些咬牙切齿地说道，"归根到底就是艾萨克，他才是一切的根源！他……"话说了一半，他突然停了下来，紧张地扭头向四周看了看，然后着急地对海克特说："啊！我怎么能忘了那个！我有件事必须赶着去做，再见了……"不等海克特说话，他快速地向着海克特来的方向离开了。

海克特目送灾亚德逐渐远去，心中想着自己怎么尽遇到些奇怪的人。突然，他感觉到背后出现了一道金光，于是立刻转过身去。只见在光芒和空间的涟漪之中，怪绅士圣杰门出现了。"又是你？"海克特不免发出不耐烦的惊呼。

"哦，是你啊！我还以为是别的什么人呢……"圣杰门似乎也很惊讶于看到自己面前的居然是海克特，他看了看周围却没有找到任何其他人，于是尴尬地笑了两声。然后，他又摆出了一幅严肃的面孔，说道："你和刚才在这里的人说过话了吧？"

"为什么我要回答你的问题？"

"也许你应该接受我的意见，尽量避免和那家伙接触……"圣杰门一字一顿地劝说着海克特，"千万不要被他的花言巧语诱惑！"

"我可没要你给我意见，也不想听你的意见！为了完成我的复仇，我会不择一切手段的！"这的确是海克特的真心话。

圣杰门耸了耸肩表示了自己的无奈："我已经警告过你了。虽然我很想再和你深入地谈一下，不过我必须尽快去追赶刚才那个人，他可是我的老相识了。""再见了！"和上一次一样，在拉了拉自己的帽檐后，圣杰门又从海克特的面前神秘地消失了。

看起来圣杰门的确很赶时间，不过海克特也一样不能耽误片刻。不过，之后的大半天时间里，他都不得不待在这该死的水道中。因为水道内部四通八达，阴暗潮湿的环境又吸引了很多魔物在此聚集，所以海克特花了很长时间才找到了出口。不过，在探索出口的过程中，海克特找到了继小妖精和石头人之后的第3个使魔飞鸟。使魔和他的力量相互呼应，这使得他的魔力比起礼拜堂与拉尔夫一战时又提升了一个阶段。就这样，海克特带着3个使魔从水道进入了茂密的吉格拉蒙之森。在瓦拉几亚的群山之中有一些小平原，而平原上则覆盖着大量植被。吉格拉蒙是瓦拉几亚面积最大的一片森林，当中潜伏着无数的魔物，因此又被瓦拉几亚的百姓称为"黑林子"。

海克特踏入吉格拉蒙没多久，一阵不应该出现在这里的对话声就传入了他的耳中："这就是我为什么要跟你说这些的原因……""人声？"海克特迟疑了一下，这声音听起来非常熟悉。他悄悄地将身形隐藏在了一株大树的后面，慢慢探出头向传出声音的地方望去。到底是什么人会在这种地方说话，他心中这么问道。那是林间的一片空地。由于没有树叶的遮挡，明亮的月光将这片空地照得清清楚楚。海克特发现，正在对话的两人，赫然是灾亚德和圣杰门。

"不要做那些超出你职权范围的事情！你不可以对那些与命运有关的人或事对话或者干预！你最好不要再说一些与身分不合的话！"现在说话的是灾亚德。他的语气中没有了之前与海克特交谈时那种做作的谦卑，显得缓慢而充满了威压感，就像他的外貌一样给人以阴冷的感觉。

"你说得很对。可是你自己又怎么样？"圣杰门的语气倒是没有什么变化，依然像是在说教一般，"但是这样看来，你对那人的引导岂不是与你的说法自相矛盾了？"

"我只不过是在帮助那人寻找他想要得到的东西而已……"灾亚德不紧不慢地说道，"对于诅咒来说这也是一样的……"

"可笑可笑！对于自己你就不会再用'规则'来约束了……"圣杰门的话很快就被灾亚德粗暴地打断了。

灾亚德的袖口里突然伸出了一柄利刃，他恶狠狠地说道："我们之间的讨论已经结束了！我不想让你再来阻碍我的行动了！"话音未落，他手中的利刃就向圣杰门砍了下去。然而，这一突如其来的袭击却扑了一个空。因为圣杰门在被击中前就已经从原地消失，然后出现在了另一个地方。灾亚德愣了一下，马上转身再度砍向圣杰门，结果又被圣杰门用瞬间移动般的招式避开了。

看起来圣杰门并不像灾亚德那样急着分出胜负，他依然用他那万年不变的绅士语调说道："我还会回来的，直到你彻底屈服的那一天！"接着，他又故伎重施，扯了扯帽檐就此消失了。

"没人能从我手底下逃走的！"灾亚德就像每一个没能追到敌人的家伙一样撂下了这句狠话。不过接下来的事情就再一次令海克特惊讶不已：灾亚德举起手中的利刃往空中一划，整个空间仿佛被这一击撕裂了一般出现了一个裂缝，露出了裂缝另一边紫色且飘忽不定的未知领域。灾亚德收起利刃，走进了这空间的裂缝中。随后，裂缝如同关闭了的大门一样消失在了空中。林间的空地再度恢复了千百年来的平静，仿佛这里从来就没有发生过什么事情一般。

"他们两个果然是敌对的……"海克特从藏身的树木后走了出来。此刻的他对于灾亚德以及圣杰门两人的身分和目的变得更加迷惑了。

心想不该再在此事上深究，海克特匆匆穿越了吉格拉蒙之森，来到了另一边的科尔多瓦城。3年前，这里曾经是一个繁华的城镇，是瓦拉几亚重要的集市所在地。3年后，海克特再度来到这里时，依然看到街上熙熙攘攘、人头攒动。不过，聚集在这里的不再是贩卖货物的商人和过着安稳生活的百姓，这些人现在都已经被暗黑的魔力转变为了没有意识的僵尸！海克特突破了僵尸的包围圈，沿着依山而建的科尔多瓦城的坡道来到了山上原本有钱人的聚居地。在一处庭院内，他终于见到了在此逗留的艾萨克。

"啊，你已经赶上来了啊！"看到海克特，艾萨克似乎并不觉得很吃惊。

"艾萨克！"海克特的声音有些颤抖，他无法掩饰心中的兴奋，因为今天他终于可以为罗萨莉报仇了！

"这还是太快了！"艾萨克打量着海克特，说道，"不过不管怎么说，还是让我来测试一下你的力量，看看你到底恢复了多少功力吧！"艾萨克挺起手中的长枪，猛地冲向了海克特。

这正是海克特求之不得的事情！他也拔出佩剑并召唤出自己的使魔，与艾萨克他的使魔亚伯缠斗在了一起。恶魔精炼士并不是单纯的魔法师或是炼金术士，为了能够和使魔相互配合发挥出最强力量，他们也必须经过严格的体术训练。虽然海克特现在的魔力还没有完全恢复到最佳状态，他的体术功力却没有丝毫减弱。即使是艾萨克想要轻易通过格斗战战胜现在的海克特也是不太容易的。不过，正因为海克特的魔力还不足，他召唤出来的使魔根本难以和艾萨克的亚伯相抗衡，没几下就被亚伯打伤，失去了物质的形态。而一旦失去了使魔的支援，海克特的魔力也就失去了转换成能力加护的中继点，他也在和艾萨克的交手中逐渐落入了下风。

艾萨克看准海克特失去使魔支援的机会，一枪攻向海克特的下盘，而与此同时解决了海克特使魔的亚伯也从空中冲向了海克特。海克特左脚一抬避开了艾萨克的刺击，然后立刻重重一踩将艾萨克的枪压住不放，同时抬起右脚将亚伯踢向了一边。艾萨克手上一用力，想将枪抽离海克特的脚下。海克特则借着他这股力量跃上了空中。而此时被踢飞的亚伯折了回来，打算在空中截击海克特，却被海克特转身一拳击中了鼻梁。被击中的亚伯闷声飞了出去，砸在了地上，滑了好长一段路才停了下来。而海克特则利用这一拳的反冲力在空中改变了方向，与艾萨克拉开了距离。

"啊哈，真让人感到兴奋！你的力量的确开始恢复了！"艾萨克似乎对这场战斗感到很满足，"不过，光这点力量还是不够的……"说完，他就打算立刻挺枪再战。

"住手！哥哥！"然而，此时的战场上

却突然出现了一个女人的声音。

"茱莉娅！"艾萨克立刻反应了过来，他连忙召回了正扑向海克特的使魔，"回来，亚伯！"

海克特闻声望去，发现来人果然是茱莉娅。他不由得怀疑自己刚才是不是听错了："哥哥？"

"这样被打断真是扫兴啊！不过这样也好！现在还不是解决你的时候。"艾萨克收起手中的枪，在地上展开了一个魔法阵。"再多取回你原来的力量吧！"他一边说着一边走进了魔法阵中，"如果你打算杀死我的话……"魔法阵的光芒越来越盛，逐渐笼罩了他的身体。

"怎么能让你逃走！"海克特不顾一切地想要冲上前去阻止艾萨克利用魔法阵逃走。然而茱莉娅却拦在了他的前面："不！让他走！"

"啊，这么说我上当了……"看着艾萨克消失在魔法阵中，海克特不禁嘲笑起自己的愚蠢来，他对茱莉娅斥责道，"你一直都是站在艾萨克那边的！"

茱莉娅摇了摇头，但是依然坚定地说："随便你怎么看，不过我的确是真心想让你阻止他的！"

"可是你刚才为什么不让我去追他！"对于海克特来说，那样的回答实在难以令人信服。

茱莉娅用真诚的语气说道，想说服海克特相信自己的话："因为现在还太早了！你的力量和精神还不足以打败他！"

"我知道我的力量还在慢慢成长。"海克特也知道现在的自己真的如茱莉娅所说的一样无法战胜艾萨克，但是他仍然充满了疑问，毕竟他所面对的人正是艾萨克的妹妹，"但是你说我的精神力还不足，这是怎么回事？"

"你明白吗？在德拉古拉的诅咒所造成的灾难中，我哥哥才是受到最大伤害的一个，现在的他正被诅咒牢牢地束缚着！"茱莉娅的语气有些哽咽，她的确很爱她的哥哥，但是她所看到的是更为本质的东西，"他对你造成的伤害只是很小的一部分，真正恐怖的是控制着他的那个诅咒！如果不能破除诅咒，我的哥哥还有这个世界都将受到更严重的伤害！"

"那，就让贝尔蒙特或者其他那些吸血鬼猎人们去做吧！"海克特当然知道茱莉娅所说的都是正确的，不过他心中依然因

为这次没能成功报仇而感到懊恼，“那些人才保证能够完成任务呢！”

“不！海克特！”茱莉娅大声否定了海克特的说法，“只有你才能打败艾萨克！”随后，她的声音就开始变得悲伤了起来：“我哥哥很尊敬你！只有你才能将他从诅咒中解救出来！而且，也只有你才能亲手杀死他……只有那样，我才能够接受这个事实……”

在这一刻，海克特从女强人、魔女这些身分后看到了茱莉娅的哀愁和柔弱，这些正和他心爱的罗萨莉是一样的。此时，他被怒火灼烧的心灵静了下来。他突然意识到，自己正在和一名女性讨论如何杀死她哥哥的事情，这实在太残忍了！“当然，我明白……”他的语气一下子变得柔和了，就像他以前和罗萨莉一起生活在小山村的时候一样，“他是你的哥哥……”“抱歉，我被愤怒冲昏了头脑！我不应该让你不高兴的……”海克特后退了一步，弯腰对茱莉娅施了一礼，“现在我就出发了，尽我所能去解开诅咒……”

“小心点，海克特！”茱莉娅看着海克特的背影，脸上流露出了悲伤的表情，“我有一种预感……会有不好的事情发生”

风云突变

从科尔多瓦富人区再往山上走，那里有一座时计塔。这座塔是一名古代贤者建造的，算是瓦拉几亚地区的一座著名建筑。然而，当海克特走到时计塔的大门前时，却发现大门被神秘的铁栅栏封印住了。这很可疑，海克特注意到了通向时计塔的小路两旁的烛台。当他企图接近时计塔的时候，这些烛台就会没有来由地自动熄灭，而周围却丝毫没有起风的迹象。想到这个疑点后，海克特立刻召唤出了刚刚得到的使魔魔法师，利用它的能力暂停了时间。这一次，他果然成功地进入了时计塔的内部。时计塔内也有不少魔物，不过除此以外和其他地点似乎并没有什么太多不同之处。

一路搜索情报的海克特最终来到了时计塔的顶部。在这里，他又遇到了圣杰门。此时的圣杰门正悠闲地靠在大钟下的墙壁上，似乎在想什么事情。当圣杰门看到海克特时，似乎显得十分兴奋：“啊，真是一个令人感到意外的客人啊！”

海克特想到之前在吉格拉豪之森看到的情景，不由这么问道：“灾亚德还没有把你宰了吗？”

圣杰门听到这个问题愣了一下，然后作恍然大悟状指着海克特说道：“原来你在监视我们两个啊……”稍作停顿后，他继续说道：“可惜我是逃跑的高手，他杀不死我的。不过我最后还是落到了他的陷阱里了……”

“陷阱？什么陷阱？”这下倒是圣杰门的话让海克特愣住了。

“这个空间本身就是一个结界……”圣杰门开始向海克特解释起“陷阱”的事情，不过他突然停了下来，不解地反问道，“这让我想起了一个问题：你是怎么进来的？”

海克特觉得这个问题很可笑，耸了耸肩说：“像平常一样用脚走进来的啊！这里根本就没有什么结界！”

“原来如此！有趣！着实有趣！”圣杰门上下左右打量了海克特好一会儿，然后作恍然大悟状自己乐了起来，“不过也可以理解……”

“你到底在说什么？”海克特觉得自己实在无法理解这个怪人的行为举止。

“在这个空间里，我可以暂时摆脱时间对我的束缚。也就是说，我能够直接对这个世界进行物质干涉……”圣杰门又一次说出了海克特难以理解的事情。“例如，”他突然伸出右手，从凭空出现的一阵空间涟漪里抽出了一把马刀，“我可以和你来一场较量！”

“所以这就是你的如意算盘？”海克特皱起了眉头，抽出了自己的佩剑，“用武力来制止我的复仇？”

“准确来说并非如此！”圣杰门又开始那些只有他自己才能理解的演讲了，“通过和你较量，我想要知道的一些事情就会揭晓了！”说完这些话，圣杰门立刻拉开了架势。

对于海克特来说，他大概早就想教训教训这个奇怪的家伙了。现在既然这家伙来主动挑战，他自然也不会临阵畏缩。说实话，圣杰门的武功实在不怎么样，出招速度不仅慢得可以，力量更是小得可怜。不过他却拥有很多令人惊异的能力。瞬间移动已经是海克特早就见识过多次的老伎俩了，除此以外，圣杰门居然还能够随意地控制时间的流逝速度！如果海克特不是有同样能够暂停时间的魔法师小弟在旁相助，可能真要被这个家伙玩死呢！打了一会儿后，海克特终于忍耐不住了。他看准时机，一把抓住了圣杰门的衣领把他推倒在地，然后压在他的身上令他不能移动分毫。

“投降投降！”就在海克特举起右拳准备砸下去的时候，圣杰门干脆地求饶了，“我答应再也不干预你的行动了！”

突然开打又突然求饶，海克特真是搞不懂这家伙到底在想什么。不过既然他答应不再阻拦自己的复仇，海克特也认为没有必要再为难他了。“很好！”他放开了圣杰门的衣领，退到了一边。

“我现在总算明白了，时间或者说命运有多么变化莫测！”圣杰门一边掸着身上的尘土一边站起身来，同时继续说着那些莫名其妙的话。

“你到底是什么人？”好奇的海克特不禁再次向圣杰门问了这个问题。

“一个旅行者！这里的只是我的半身……”有人说贤者们总喜欢打哑谜，说话爱兜圈子，显然圣杰门就是这样的人，这次他的回答依然那么不着边际，“我不能说出真相，也不能干预现实，只是一个知晓一切的人……这就能说明我的身分。”

“我明白了。不能说出真相的人……”答案对于海克特来说并没有太大意义，他能确认的就是圣杰门的确已经放弃了阻止自己复仇的目的。

圣杰门往身后看了看，仿佛有人在监视他一般。“请忘掉我所说过的一切，一个旅行者只是匆匆路过，不会接触什么，也不会改变什么！”圣杰门这么说道，实际上海克特压根儿也没有弄明白他这些话的真正含义。接下来圣杰门再度摆出了严肃的面孔，说道：“不过我可以告诉你一件事！”

“什么事？”海克特回答道。

“我看到你身上产生了一种全新的命运，沿着你自己选择的道路前进吧，不要害怕！”圣杰门朝海克特走近了一步，直视着他的双眼，语重心长地说，“因为你已经不再是孤单一人了！”说完这些，他又和前几次一样，拉了拉自己的帽檐：“另外，看见灾亚德的时候请代我向他问好！”在一阵金光中，圣杰门离开了。

此时海克特才发现之前自己一直没有留意的灰色夜空居然从天顶开始逐渐消失，露出了后面点缀着繁星的深蓝夜幕。原来真的有结界，海克特想起了刚才圣杰门所说的话。此时的他心中的思绪有些混乱，不久前他刚刚得知了一直以来帮助自己、和罗萨莉长得无比相似的女人居然是仇人的妹妹，而在片刻之前一个神秘人也决定不再阻止他的行动，这一切都让他有些不太适应。不过他现在很清楚地知道，他必须尽快找到艾萨克。这不仅是为了替罗萨莉报仇，更是因为艾萨克与德拉古拉的诅咒息息相关。只有找到他，一切问题才能得到解决。

带着在时计塔得到了的第5个恶魔型使魔，海克特返回了科尔多瓦城。他从那里的秘道进入了城镇附近的艾亚隆神殿废墟。这里以前是几个世纪前来自东方的蒙古人修建的神殿，不过早在德拉古拉统治瓦拉几亚之前就已经成为了废墟。多年来这里一直是魔物盘踞的巢穴，罕有人迹。可是如今，在废墟最深处，却有两个非同一般的人物正在展开激烈的战斗。而战斗的双方就是艾萨克和拉尔夫

“嗒！”艾萨克一声低喝，将手中的枪直直地刺向拉尔夫。拉尔夫将身体一侧，避过了这凌厉的一击。随后艾萨克又将枪横着扫了过来，也被拉尔夫用一个鹞子翻身躲过了。不过枪的尖端还是在拉尔夫的胸口划出了一道小伤痕，几滴血液随着枪的舞动飞散了开去。

落地以后，拉尔夫将手中皮鞭绕了一个圈，顺势套住了艾萨克的长枪枪尾，然后紧紧一拉，令艾萨克无法再移动分毫。两人手上都默默地用着力，一个想制住对手，一个则想快些摆脱。不知不觉中两人的背撞在了一起。“功夫不错嘛！”拉尔夫用嘲讽的语气戏弄着艾萨克。

这时，艾萨克的使魔亚伯从空中冲向了拉尔夫。拉尔夫立刻将皮鞭交到了右手上，左手从腰间抽出了3把匕首掷向了亚伯。匕首被亚伯悉数挡下，而艾萨克也趁着拉尔夫分心对付亚伯的时候手上加了一把力，摆脱了拉尔夫的束缚，就地打了几个滚与拉尔夫拉开了距离。不等艾萨克起身，拉尔夫的鞭子就已经攻到了。艾萨克不得不暂时丢下手中沉重的长枪，只身避开了鞭子的攻击。皮鞭与地板相接触发出的啪啪声在空旷的房间中回荡，见证了这场战斗的激烈。

艾萨克好不容易瞅准了机会冲回长枪边重新拿起了武器。他微微喘着气说道：“哈！过去我以为你只是凭运气才能打败德拉古拉大人的！现在我承认你的实力了”

这时，紧闭的房门突然被推开了，发出了很响的声音。艾萨克和拉尔夫不约而同地望向了房门那里。

“海克特？”艾萨克惊呼道。拉尔夫趁他分神之际再度发动袭击。然而艾萨克此时却没有了战意，虚晃了两招以后一脚踢中了拉尔夫的胸口，自己却借这一踢之力向远处飘开。

“我不想再在这里耗时间了！必需的东西已经到手了！”说话间，一道魔法阵在他脚下展开。当光芒笼罩他时，他留下了这样的话：“不过你们给我记好，我绝对会亲手杀死你们两个的！绝对会的！”随着他最后咬牙切齿地重复完那几个字，他的身形完全消失在了魔法阵中。

“他逃走了……”拉尔夫看着魔法阵和艾萨克消失的地方自言自语道。然后他转过头来对海克特说：“他一看到你就逃走了。现在我不会怀疑了，你的确是他的敌人。”

海克特有点赌气地嚷了回去：“第一次见面的时候就和你说了！”

“不过就算如此，也只有我才能打败他！”即使确认了敌我关系，拉尔夫说话的语气依然那么冲，“别碍我的事！”他冲海克特挑了挑他那刻有伤疤的左眉，自顾自离开了房间。

“真可惜，太不幸了！多好的机会啊！就这么浪费了！”就在海克特目送拉尔夫离开以后，灾亚德那不阴不阳的声音突然出现在了房间里。然后他慢慢地从海克特的身后走了出来。和以前一样，这个家伙总是在旁人根本没有察觉的情况下突然出现，无疑这正是依靠了海克特在森林中见到的切割空间的能力。

“相反，为了达成我报仇的目的，我一定要亲手杀死艾萨克！”海克特原本对灾亚德就没有什么好感，现在更是连正眼也不瞧他一下，“所以，这一次根本就没有什么损失！”

“你是这么想的？”灾亚德的语气略带疑问，“那么，我想你一定会很乐于知道他的藏身地吧？”

这个问题的确引起了海克特的兴趣，他立刻转过身来急切地询问道：“他躲在哪里？”

“就在我们第一次遇到的废城里，你还记得吧？”灾亚德不紧不慢地说出了答案。

“当然记得！”

“在废城顶楼的密室那里有一个隐藏的空间。他就藏在那个地方。”灾亚德总能知道些旁人所不知道的事情，就像那个圣杰门一样。

“看来那就是我的目的地了！”海克特也不道谢，恨不得能够马上赶回废城那里。走了两步后，他突然停了下来，回头对灾亚德说道：“哦，我差点忘了！圣杰门让我代他向你问好！”

闻听此言，灾亚德那虚无的双眼突然睁得滚圆，仿佛海克特对他说了一件非常惊人的事情。他不可置信般地问道：“你说圣杰门？你在钟楼遇见他了？”

“不错。不过他向我保证不会再阻拦我复仇了！”海克特有些得意地说道，他很乐意看到灾亚德这样惊慌失措的表情。

“怎么可能？不，这绝对不可能。”灾亚德低下头去自言自语道，似乎在快速思考着什么问题。很快，他抬起头来，非常急促地说：“我必须快点完成最后的任务！请原谅我必须离开，后会有期！”

紧随灾亚德之后，海克特也匆匆离开了废墟。通过山间的小道，很快他就回到了废城。他按照灾亚德的提示来到了废城顶楼，果然在那里发现了密室的入口，而且很明显已经有人先一步进入了密室。

海克特屏住气息走进密室，却发现密室中的人并不是预料中的艾萨克，而是拉尔夫！他不由得松了一口气。

“海克特？”拉尔夫察觉到有人接近，回过头来发现是海克特。

“是我，”海克特快步走向拉尔夫，同时向他解释自己来到这里的目的，“有人告诉我在这城堡隐藏着一个空间，艾萨克现在就在那里！”

听到海克特所说的话，拉尔夫立刻大叫了起来：“什么！这不可能！要开启通往密室的道路，必须用我贝尔蒙特一族的血……”话说了一半，拉尔夫停了下来，似乎想起了什么。突然，他皱起了眉头：“可恶！所以他之前才会和我交手……”

“怎么回事，贝尔蒙特？”看到拉尔夫的神情，海克特就知道发生了什么预料外的状况了。

“看来必须这样了！”拉尔夫似乎做出了一个决定。他举起右手指着海克特，认真地说道：“现在你必须让我看看你究竟有多么强大了！”

海克特有些莫名其妙，不由自主地退了一步：“等一下，我们根本没有交手的理由啊！”

“少说废话，接招！”拉尔夫也不多说话，解下了腰间的皮鞭就攻了过来。

海克特单手撑地向后翻去，避开了第一击，然后立刻召唤出了使魔。虽然在体术上海克特比起拉尔夫还差很多，不过魔力的加护以及与使魔的连携却是拉尔夫所无法比拟的优势。如今的海克特已经取回了当年的5大使魔，力量也已经回复到了当年的状态。虽然当年拉尔夫打败过德拉古拉，但毕竟他们是4人联手作战的。而现在的情形刚好反了过来，使魔与海克特相互支援，拉尔夫不得不同时面对两个对手。

高手过招，点到为止。拉尔夫和海克特交手不几个回合就已经对他的实力了如指掌了。于是他立刻收起鞭子往后跳出了战斗的圈子。“和我第一次遇见你的时候完全是另外一个人啊！难道这才是你真正的力量吗？”他不由得感叹道。

海克特不解又有些气愤地质问道：“为什么要和我战斗？”

拉尔夫把皮鞭挂回腰间，一边走向海克特一边解释道：“艾萨克前往的空间只有拥有极强力量的人才能进入。所以我需要试试你的力量！”

“原来如此……”海克特似乎想起了什么，问道，“可是，你愿意由我来追击他吗？”

对于海克特，拉尔夫已经承认了他的实力以及打败艾萨克的决心，所以他相信海克特一定能够完成使命。他笑了笑说道：“实际上，在那以前你还需要我的帮忙！跟我来！”说话间，他带着海克特走到了密室的中央。

拉尔夫拔出了绑在皮靴上的短刀，左手紧抓住刀刃部分，右手将刀柄往外一拉。他手上戴着的皮手套一下子就被锋利的刀刃割破了，鲜血顺着他的指缝流淌了出来。他平举左手，任由血液往下滴在了地面上。“好，这样就可以了！”拉尔夫喘了口气说道。

正在海克特对拉尔夫的这一举动百思不得其解时，接触了拉尔夫血液的地面突然发生了令人意想不到的变化。地面与血液接触的地方开始放出强光，一道魔法阵随即出现了。看到这个情形，熟悉魔法的海克特立刻明白了这是怎么一回事：“贝尔蒙特的血成为了开启空间的钥匙……”

“这里面到底有什么？”海克特问道。

“不要问！”拉尔夫一句话顶了回来，他严肃地忠告道，“如果你知道了真相，内心就会动摇的！现在你只要一心想着打败艾萨克的事情就可以了！”

连拉尔夫都如此说道，想必魔法阵通往的地方会有一场很艰巨的战斗在等待着海克特。不过事情发展到这个地步，他已经没有任何退路了。他必须找到并且打败艾萨克，为了自己的仇，也是为了将欧洲从诅咒中解放出来。“无所谓了……”说完这句话，海克特大步跨入了魔法阵中。“拜托了海克特！”看着海克特消失在魔法阵的光芒中，拉尔夫如此说道，“一定要找到艾萨克！见面以后绝对不要手下留情！”

魔城重现

魔法阵将海克特带到了一个异空间，这里封印着许多强力的魔物。海克特脚下所踩的大地，是漫无边际的异空间中惟一的实地，一个由雕刻着古朴花纹的巨石组成的巨大回廊。透过破损的石垣，海克特可以看见回廊外不断变化着的诡异景象。然而，海克特却没有在这里发现任何与艾萨克有关的线索，仿佛他从来没有来到过这里一般。在回廊的最深处，海克特遇见了一个无头骑士。作为高级魔物，无头骑士的大刀和盾牌上都散发着浓烈的诅咒气息。若是一般人，光是见到这魔物站在自己面前就已经惊吓得不能动弹了。当然，海克特不是一般人，他是最强的恶魔精炼士！虽然他也不是特别想与无头骑士正面冲突，但是这魔物却如同发了疯般地盯上了海克特，逼得他只有拿起武器反击。

作为魔物来说，无头骑士是强大的。

艾萨克

不过它最后还是败在了海克特与使魔的连携攻击之下。随着无数怨灵从无头骑士那断颈中喷泻而出，它那巨大的身躯也逐渐消失了。然而，它那集合了更多怨灵与诅咒之力的武器却留了下来，并一点点融入了回廊的地面中。这时，海克特发现，地面上一个巨大的圆形图案突然发出光芒。随即，整个回廊突然猛烈地晃动了起来。仿佛这异空间中正在被什么东西突破一般。

“这股巨大的力量……”海克特突然感应到了某种力量，一个令无数人忌讳的词语此时从他口中吐了出来，“难道是德拉古拉城？”

此时的瓦拉几亚，一场令人意想不到的事情发生了。瓦拉几亚上空突然出现了浓密的乌云，几只如同触手般的突起出现在乌云下沿。而莫特维亚水道所通向的积水湖湖面上也突然掀起了巨浪，几道巨大的水柱平地而起。水柱旁浪花飞散，远远看去仿佛黑色的云雾一般笼罩着水柱。水柱越升越高，乌云的突起越降越低。最后两者终于对接在了一起，在瓦拉几亚的天地间形成了几道黑色的通天之柱。在更远的东方，人们把这种奇特的现象叫作“龙吸水”。

然而，在瓦拉几亚，这绝对代表着一些不同寻常的征兆。通天之柱将瓦拉几亚各处的水悉数吸入了乌云之中，而与此同时剧烈的震动也传到了瓦拉几亚的每一个地方。正在废城顶楼密室守护着无限回廊入口的拉尔夫也感应到了这个震动，一个不祥的预感在他心中产生了：“一切都太迟了么？”

拉尔夫想走到窗口边眺望一下远处的情形，又在考虑是否应该继续留在这里等待海克特从无限回廊回来。就在他焦急不定的时候，拉尔夫突然感到心口一凉，他清晰地感觉到一柄利刃从自己的后背刺入又从前胸穿了出来。“可恶！为什么你会在这里……”从喉管中涌出的鲜血堵住了拉尔夫下面的话。这一刀正刺中了他的要害，但是也让他从焦急中警醒过来，一下子察觉到了刺客的真正身分。

艾萨克！从背后偷袭拉尔夫的人竟然是被认为进入了无限回廊的艾萨克！“因为从现在开始你已经成为我的障碍了……”艾萨克将嘴巴凑近拉尔夫的耳旁不紧不慢地说道，“我把伯爵大人的封印交给海克特去解决了！”

“不可能！”拉尔夫惊呼，“如果没有足够强大的魔力，那个封印是无法被解开的！”

艾萨克握刀的手上一发力，撕心裂肺的疼痛感立刻传入了拉尔夫的脑中，中断了他的惊呼。艾萨克恶狠狠地说：“别把恶魔精炼士的力量和二流巫师混为一谈！对付那种封印，一场战斗的魔力就已经足够了！”然后，如同嘲笑拉尔夫一般，他用一种暧昧的语气“斥责”拉尔夫道：“在封印那里安插一个护卫真是你的失败啊……”

艾萨克的话如同咒语般在拉尔夫耳边回荡，而胸口传来的激痛更令他的意志变得涣散起来。他意识到，一件无法挽回的事情已经发生了，而此时的他却完全失去了阻止事情进一步恶化的能力。

“该说的都说了！快点上路吧……”艾萨克看出来拉尔夫已经支持不了多长时间了，就凑到了拉尔夫的耳边做了最后的“送别”。话音一落，艾萨克把利刃猛地抽出了拉尔夫的身体。

“呃……”鲜血从拉尔夫的伤口喷了出来，他只发出了一声闷哼就倒在了血泊之中。

看着人类的英雄倒在自己的脚下，艾萨克不由得狂笑起来。他的笑声在摇晃的城堡中回荡，伴随着拉尔夫的意识消失在一片迷茫之中……

另一方面，察觉到外界空间发生了异变的海克特立刻离开了无限回廊。当他从魔法阵中返回时，密室中已经没有了拉尔夫和艾萨克的身影。此刻的他心中只想着异变的可能，根本没有注意到这里曾经发生过谋杀事件。海克特很清楚自己的目的地是哪里。他沿着莫特维亚水道来到了积水湖那里。现在，积水湖的水早就被吸入了天顶的乌云之中，而干涸的湖床上显露出的正是他永远也忘记不了的那座建筑物——德拉古拉的恶魔之城

3年前，随着德拉古拉被拉尔夫等人击败，他的城堡也被封印在了积水湖的湖面之下。但是海克特却无意中解开了保存在无限回廊最深处的封印，正是他和无头骑士的一战导致了恶魔城的重现。虽然海克特目前还不是完全明白到底是怎么回事，但是聪明的他也已经猜出自己上了某些人的当了。看着眼前这熟悉却又憎恶的恶魔城，海克特百感交集，惟有默默站立在原地以整理自己的思绪。

“你面前的就是……”茱莉娅的声音在背后响起，她一定也察觉到了先前的异变，“恶魔城吧？”

深吸了一口气后，海克特无奈地回答道：“是啊……”

“3年来从这城里释放出来的诅咒似乎一直没有中断……难道这意味着诅咒之源尚残留在这城中？”博学多识的茱莉娅眺望着城堡，说出了自己的推测，“这么说的话……”

这里还残留着德拉古拉的暗黑魔

力？"海克特接下了茱莉娅的推论，很显然这就是正确答案。想到这里他不由得自责起来："而这一切都是因为我的过错！"

看到海克特的神情，茱莉娅安慰道："我大概已经弄清楚事情的始末了，但是现在没有时间让你抱憾了！我们必须尽力解除这暗黑的诅咒！"

"如果诅咒是依靠恶魔之力来维持的话，或许我能够找到诅咒的来源……"海克特似乎想起了什么重要的事情，"实际上，应该说我必须这么做！因为能做到这件事的，也就只有我一人而已！"不错，能够将无形的魔力之块随心所欲地转变为其他物质的人也只有恶魔精炼士而已！

"那么就快点吧！"茱莉娅催促道，"如果恶魔城完全再生了，那么很有可能德拉古拉也已经复活了！"

"那的确有可能……"海克特思考了一下，想到了一个人，"我们应该去找贝尔豪特！他曾经打败过德拉古拉，现在他肯定也能帮我们做到的！"

茱莉娅摇了摇头，摊开双手，用悲伤的语气说道："唉，恐怕他做不到了！"

"这是为什么！"海克特惊呼道。

"他受了很重的伤。虽然我拼死保住了他的性命，可是现在的他什么都做不了！"茱莉娅痛心疾首地说道，"这一定是我哥哥干的好事，除了他以外不可能……"

"我都明白……"海克特打断了茱莉娅的话，他不希望看到这个美丽的女性露出那么悲伤的表情。

茱莉娅抬起头，用朦胧的泪眼看着海克特嘱咐道："恶魔精炼士很容易被德拉古拉的魔力控制，请不要让诅咒的力量控制住你！我想你的爱人一定不愿意你用自己善良的心为代价来为她报仇的！"

海克特再次从茱莉娅的身上看到了爱人的影子："所以说，你知道罗萨莉的事情……"

茱莉娅微笑了一下，没有回答这个问题。她拍了拍海克特的手臂说："时候不早了，赶紧出发吧！"

"那你赶快回到你的小屋去，那里比较安全！"海克特也这么嘱咐道。说完，他转身走向了不远处的恶魔城。

看着海克特消失在恶魔城大门中的背影，一丝悲伤的感觉不由得又涌上了茱莉娅的心头。她双手合十，默默祷告道："海克特，请千万不要死！"

魔王转生

果然如茱莉娅推测的一样，恶魔城内部依然充满了德拉古拉的魔力。在这魔力的庇护下，城堡中聚集了更多上级魔物。不过，对于已经取回了全部力量的海克特来说，这些魔物根本不在话下。何况他对恶魔城的地形了如指掌，没用多长时间他就来到了恶魔城最上阶。推开通向王座之间必经之路上的一道大门，艾萨克正在那里等着海克特的到来。

"多亏了你伯爵大人的城堡才能重见天日呢，海克特，真是辛苦你了！"艾萨克的语气还是那么不屑且充满了嘲笑。

"你一直想让我取回我自己的力量，现在我总算明白是怎么一回事了！"海克特说话时倒是少了几分冲动，现在的他已经看穿了艾萨克的阴谋，"我上了你的圈套了！在这3年的和平生活里，我的警惕性放松了……"

"而我，则恰恰相反！"艾萨克从房间中央慢慢走向海克特，一边走一边说道，"为了实现我的复仇大业，我等待了3年的时间！不仅仅是因为你的背叛导致了伯爵大人的死，更是因为你夺走了我的骄傲和我的家！"他越说语气越激烈，仿佛再也无法抑制住心中的愤怒一般："我要让你尝尽我所尝过的所有痛苦。所以，在你死之前必须经历这痛苦而残酷的考验！"

话音未落，艾萨克已经抢先出手了！这一次他没有使用他那把惯用的长枪，反而拿出了一把发出紫色光芒的镭射剑。海克特当然认得这把剑，因为这是当年他作为德拉古拉手下时爱用的武器。当他决定舍弃自己的力量、离开恶魔城时，这把剑也留在了这里。艾萨克用镭射剑来对付海克特，想必是因为他对海克特有太多的怨念，非要用海克特的武器杀死对方才能一解心头之恨吧！

然而，艾萨克明显小瞧了海克特，毕竟当年海克特也曾是魔王军中最强的人类。虽然3年前海克特放弃了自己的力量，但是如今的他已经取回了全部力量，更在精神上有了强力的后援——茱莉娅。可以说，如今的海克特比3年前的他自己还要强大！在旁人的眼中看来，两人的战斗一定可以用"华丽"来形容。地面上艾萨克和海克特拳来脚往，两剑相击还会迸散出零星的火花。半空中究极进化的恶魔型使魔亚伯、终末缠斗在一起，不时又会变换成乱的形态互相喷射火焰。4条人影在房间内上下翻腾，好不热闹。

从资质和实力上来说，终究还是海克特略胜一筹。他和使魔终末的连携密不透风，很快就消灭了亚伯。剩下艾萨克单枪匹马自然更加不是他们的对手了。当艾萨克拼死挥出最后一剑时，海克特也同时举剑。两剑相撞，镭射剑飞上了半空。海克特顺势一脚将艾萨克踢飞，令其当即晕了过去。下一刻，海克特高高跃起，一下子握住了镭射剑的剑柄。在这一瞬间，一种冲动进入了他的大脑。他仿佛一瞬间回到了罗萨莉惨死他却无力相救的那个时候。一个声音在他耳边低语："地上倒着的那个人就是罪魁祸首！"

"杀！"海克特的脑中此刻只有这一个字了！"去死吧，艾萨克！死吧！"他不乎一切地狂呼，快速奔向倒地的艾萨克，反转剑刃、双手握剑高高举起，将目标锁定在艾萨克的心口……

就在他即将发力出剑的一刹那，一个缥缈的身影挡在了艾萨克和海克特的双眼之间。与此同时，另外一个声音从海克特的心中回响了起来："请不要让诅咒的力量控制住你！我想你的爱人一定不愿意你用自己善良的心为代价来为她报仇的！"

茱莉娅！海克特一下子回过神来。他定睛看着倒地的艾萨克，看着自己握剑高举的双手，立刻明白了刚才自己正打算一剑刺死艾萨克。"这种杀意的冲动，这种复仇的渴望……"他突然对刚才自己心中的杀意感到很恐怖，将剑扔到了一边，双手抱头蹲了下来，仿佛要把什么从自己的心中清除出去一般，"这不是我自己的意志！这是诅咒！德拉古拉的诅咒！"

啪啪啪，一阵不合时宜的鼓掌声在战斗后显得更加寂静的房间中响了起来，格外刺耳。一个人悄无声息地走到了海克特与艾萨克中间的位置，不用说，他就是灾亚德。"哦呵！你居然没有被诅咒的力量控制！真是太让人感到意外了！"灾亚德那阴冷的语调在这一个让人觉得分外不舒服，他面向海克特却又仿佛在自言自语般说道，"我在想这是为什么？是你的复仇意志减弱了？还是你的精神力量增强了？"显然灾亚德并不需要答案："不过不管是哪样都没有关系了，因为一切都已经完成了！我真应该感谢你的，你内心动摇的那一刻正是我所需要的！这样一来材料才不会被弄坏！"

灾亚德一边说着一边比划了几个手势。一个华丽的棺材慢慢地从地面下升了上来，自动打开了盖子，并将倒在地上的艾萨克吸了进去。随后棺材盖再度盖上，而棺材也逐渐沉入了地下。

直到一切都结束了，海克特才反应过来到底发生了什么事情。他立刻站起身来，冲着灾亚德吼道："灾亚德！原来你才是幕后的黑手！"

"也可以这么说！"灾亚德不无得意地说。

而此时海克特已经明白了灾亚德的真正目的："你利用了我来复活德拉古拉！"

灾亚德没有搭理海克特，反而自顾自讲解起这么做的理由来了："恶魔精炼士是惟一受到我主魔力洗礼的人类，所以也只有恶魔精炼士才能作为我主转生的容器！我知道你是这个仪式最好的……材料！不错，甚至比艾萨克还要好得多！所以我才会把你引导到这个地方，引导你重新取回你的力量！"

"你到底是什么人？"听到灾亚德所说的话，海克特的心神突然一凛，因为他有一种不祥的预感。

"但是！"灾亚德丝毫不理会海克特，继续自己的讲解，"要想让德拉古拉大人借你的身体重生，你就必须被诅咒的力量完全控制才行。所以，当你拒绝诅咒之力时，你就成了无用的废物了！这可真是不幸的事情啊！"该说的话说完了，灾亚德终于要披露他的真正身分了。刷的一声，一件武器从他的袖口中滑了出来。在吉格拉蒙之森，海克特看见过灾亚德用利刃攻击过圣杰门。不过那柄利刃实际上只是这件武器的一部分。

当海克特看见了灾亚德手中武器的全貌后，他立刻明白了："这个武器……你就是德拉古拉的心腹——死神！"因为灾亚德双手握住的正是死神的独门兵器，用于收割灵魂的死神之镰！

"很快，我主就会进入艾萨克的身体。尽管你曾经是最佳的选择，不过艾萨克的身体也还不错……"灾亚德的声音逐渐发生了变化，那阴冷的声音后又叠上了另外一道虚无的语调，"德拉古拉大人将再次君临这无尽的黑夜！至于你……再让你活着的话恐怕会坏了大事的。就在这里给我死吧！"

灾亚德的长袍内突然向外迸射出一股强大的力量，这就是位列神籍却又甘心屈从于吸血魔王之下的死神的力量。这力量向四周扩散开去，原本的那个房间现在被拉到了一个奇异的空间里。而灾亚德也不再以人形出现，他的身躯瞬间暴涨了数倍，原本那惨白的皮肤也完全不见了，只剩下里面干枯的骷髅。然而，即使自己的对手是神，海克特也没有丝毫畏惧。在艾萨克被打倒以后，海克特就是这世上惟一的恶魔精炼士，而恶魔精炼士的力量足与死神相抗衡。这一战真是充满了讽刺的意味，拥有神之力的死神其目的是让魔王复活。而代表正义的海克特所使用的却是为外人所不齿的魔法、暗黑之力。或许，这世界早就在德拉古拉的诅咒中变得黑白颠倒了吧……

最后获得胜利的当然是海克特。死神发出了怪异的嘶叫声离开了这个世界，空间再度回复到了正常的状态。身为死神，他当然不会就此死去，他只不过返回地下的世界继续他漫长的等待而已。而此时的海克特清楚地感觉到，在恶魔城的最顶端——王座之间那里，一种恐怖的力量正在逐渐膨胀。很显然，在他和死神战斗的同时，德拉古拉的转生仪式已经开始了。

海克特来不及多想，匆匆离开房间赶往王座之间。当他推开王座之间的大门时，正赶上房间正中直立着的棺材炸成数片，向周围飞散开去。原本应该在棺材中的艾萨克不见了，取而代之的是一个海克特非常熟悉的人——吸血魔王德拉古拉！

3年了，德拉古拉的模样一点都没有变化。他的身材依然那么挺拔，他的皮肤依然那么苍白，就连他身上穿着的黑色长袍都和3年前一模一样。从棺材中解脱出来后，德拉古拉深深地吸了一口气，仿佛很怀念这个世界的味道。然后，他的眼睛突然张开，一下子就看到了王座之间门口呆然立着的海克特。"啊，原来是叛徒海克特啊！"威严、毫无生气而且邪恶，德拉古拉的声音也如3年前一样，让人觉得毛骨悚然。

"德拉古拉伯爵……你居然复活了！"海克特突然觉得自己是在说废话。

"为什么要背叛我？"伯爵质问道。

海克特终于有机会当面向德拉古拉讲出自己心中的想法了，他说道："为什么你要将自己的憎恨发泄在人类的身上？当3年前你开始不分青红皂白地屠杀百姓时，我再也无法容忍了，只能离开你！"

"你说你为了人类而背叛我？"伯爵不禁哑然失笑，但是他脸上依然是那副威严不可侵犯的表情，"可是难道你没有发现吗？下贱的人类根本没有资格来呼吸这个世界的空气！我只是在为世界清除垃圾而已！"

"轮不到你来决定人类的价值！"海克特高声道。虽然曾经为德拉古拉做过事，海克特却从来没有否认过自己身为人类的事实。而且，对他来说，有无数人类让他留下了美好的回忆，就像罗萨莉，就像茱莉娅……

"胜者为王，力量决定一切！人类还不是依靠力量打败了我？所以，我现在就要宣布将所有人类处以极刑！"话不投机半句多，显然现在的伯爵和海克特已经完全是两个世界的人了。他打算立刻中止这次对话："无聊的谈话差不多该结束了……三年前你背叛了我，海克特……作为代价，本爵给予你的惩罚就是

死！”黑色的斗篷在德拉古拉背后展开，一对巨大的蝠翼出现了，代表着伯爵宣布战斗的开始。

“我就在这里等着你呢！”海克特举起了手中的剑，坚定地说道，“这一次，我再也不会什么都不做地逃走了！”

毫无疑问，德拉古拉的确拥有非常强大的力量，超过了海克特一生中所遇到过的任何一个对手。3年前，拉尔夫如果没有同伴的帮助，绝对不可能战胜这个统治着魔界的吸血魔王。不过，所谓蛇有蛇道。作为同样使用暗黑之力的人，海克特对于德拉古拉的力量有着深刻的认识。而他更能为常人所不能为之事，随时将战斗中迸散在战场上的魔力转变为自己的力量。即使如此，这一战也可以用惊心动魄来形容。即使在魔界中也很少能见到两大掌握了极强暗黑之力的人如此生死相搏

海克特占据了一个优势。德拉古拉刚刚转生到艾萨克的身体中，还不能完全适应这个身体，而且他有3年的时间不在这个世界上，还需要一点时间才能令力量恢复到最强状态。而如今的海克特被打倒德拉古拉、解除诅咒的意志支持着，仿佛拥有无穷的底力一般。所以，当海克特与使魔同时用重拳轰中德拉古拉的胸口时，这场战斗就宣告结束了！

“啊！”德拉古拉捂着被击中的地方发出痛苦的叫声。对于一个吸血鬼来说，疼痛是早已被舍弃掉的知觉。除了接触到圣水这样的神圣之物，或是被利刃砍中脖子，他们是绝对不会感到疼痛的。德拉古拉会叫痛，只能说明一个问题。“转生……难道还不完全？”答案从他自己的口中说了出来。

海克特收起了剑说道：“看起来的确如此……”他清楚地看到德拉古拉的身上不断闪现出紫黑色的电光。经常进行恶魔精炼的海克特立刻明白了，这代表着灵魂与物质的分离。看来德拉古拉的灵魂与艾萨克身体的融合并不如想象中的那么完美，刚才那场激烈的战斗让这身体无法承受内外两股魔力的冲击，要将德拉古拉的灵魂强制排除出去。

“诅咒！”眼看自己将再度返回混沌魔界的德拉古拉又一次开始了他的诅咒，“就算我的灵魂重新回到那黑暗的深渊里，可是我的诅咒也绝对不会被解除的！这个诅咒定会腐蚀人类的内心，直到有一天他们终究会自我毁灭的！”随着情绪的波动，排斥现象也开始更加激烈了，他后面的话被含糊的闷哼声掩盖了过去。

“似乎你忘记了一件事，我可是恶魔精炼士！”海克特安然对德拉古拉说道，“我可以改变你的诅咒之力，把它变成一些无害的东西，还一切以本来的面目……”听到这些话，德拉古拉的表情更加痛苦了，脸部完全扭曲地不成人形了。随着海克特的一声“安息吧！”，一代吸血魔王的转生计划就此告吹了。他的身形化作一团黑烟消失在了空中，只留下了艾萨克的躯壳软软地瘫在地上。

看着已经没有了气息和灵魂的艾萨克，海克特不禁感叹起来：“现在想来，艾萨克的暴走还有罗萨莉的死，一切都是因这诅咒而起的……”所以，在打败了德拉古拉的现在，海克特还有一项必须完成的任务。“现在要进行的，就是我海克特最后的精炼！”他高声呼喊道。随后，他举起双手，再度念起了那段熟悉的咒文：

以海克特之名

无限强大的黑暗力量请在此集结，

赐予吾以受苦受难之灵魂

让吾以吾之生命力将其复苏

召唤至此生人之世界，

完美的使魔啊，在我面前出现吧，”

一刹那间，王座之间残留的无数怨灵以及德拉古拉的魔力都爆发出紫黑色光芒，并且快速地向海克特双手前的空间内集结，形成了一个巨大的魔力之球。“啊，这力量……太恐怖了……”恶魔城中的魔力实在太多了，使得海克特几乎无法完全将其控制下来。然而，他绝对不能失败。因为这关系到整个欧洲乃至整个世界的未来。他再度集中起精神，完全将精力集中在魔力转换之上。与普通的恶魔精炼不一样，这一次海克特并没有特地去构想使魔的形象，他脑海中此刻只有一个词：净化！

经过短暂却又漫长的几秒钟后，魔力球发出了强光。波的一下，海克特突然感觉自己手中对魔力球的控制消失了。这一下，从强光之中飞出了无数能量流。不过这些能量流不再是紫黑色的魔力，而是洁白无瑕的灵力！恶魔精炼成功了！海克特突然感到一阵脱力。之前他连续和艾萨克、死神以及伯爵打了几场大战，又将德拉古拉的魔力进行了彻底的净化，身体里积蓄的力量仿佛被掏空了一般。他虚脱般地跪了下去。

随着残留着的德拉古拉魔力被净化，依靠这种魔力支撑的恶魔城也逐渐开始坍塌了。王座之间位于恶魔城的最上部，也是晃动得最厉害的地方。天花板上的石砖开始在这强烈的震动中不断往下坠落。看着逐渐坍塌的恶魔城还有倒在地上的艾萨克，海克特心中突然有了一种解放的感觉。他自言自语道：“我的战斗结束了……我想我现在已经再也没有怨恨、可以就此安息了……”

“你看起来一脸死相啊！”一个甜美而且熟悉的声音在房间中响起。

“茱莉娅！”海克特一下子就听出了声音的主人，不免吃惊地叫了起来，“你为什么会到这里来？”

“我想你大概想在一切结束以后做一些傻事，比如‘就此安息’什么的……”茱莉娅微笑着说道，一边搀起了跪在地上的海克特。

“你什么都知道，不是吗？”海克特苦笑道。

茱莉娅的话总是那么深入人心：“你不是已经补偿了以前的罪过么？从今天开始，你应该重新按照你自己真正的想法生活下去……”

“你可真是一位智者，茱莉娅！我可不能让你陪我一起死在这个地方。”海克特不由自主地拉起了茱莉娅的手。

“你看，现在我们必须走了！抓紧我的手……”茱莉娅举起手中的魔杖，轻轻在地上一点，一道归还魔法阵在两人的脚下展开了。

魔法阵的光芒越来越大。茱莉娅微微抬起头，透过这光芒和天花板上不断落下的粉尘、石块看着已经死去的艾萨克，做了最后的道别：“永别了，哥哥！”当魔法

阵的光芒完全笼罩了两人之后，他们立刻回到了远处莫特维亚水道的山崖上。

从这里，恶魔城的全景尽收眼底。残余的怨灵从城堡的各个出口四散奔逃，而这座曾经辉煌的城堡就这么在茱莉娅和海克特的眼前完全崩塌了。龙吸水的乌云早已散去，天上只飘着几朵被朝阳映红的彩霞。恶魔城就这么在一夜间被彻底毁灭了。

“一切总算都结束了……”看着恶魔城的废墟，茱莉娅感叹道。

“虽然是这么说……”海克特依然没能放下心头的石头，“不过我还是只能期望这一次能真正解放人类的内心……”3年前，恶魔城也被封印过，但是那一次却带来了德拉古拉的诅咒。海克特不知道自己的这次胜利究竟能否令这世界往好的方向转变。

“那大概很困难吧……”茱莉娅也不无担心地说，“他们的心中仍然充满着黑暗的恐惧。德拉古拉的诅咒已经深深地替入了他们的心中……这印记绝对不会轻易消失的……对于我哥哥来说，惟有一死才能谢罪……”

海克特温柔地轻呼道：“茱莉娅……”

“不过人类总是有希望的。”茱莉娅抬起头来，又恢复了她那坚强的笑容，“他们应该意识到，总有一天伤疤会淡去，消失在记忆之中……让我们期待这一天的早日到来吧……”

“不错……”听到茱莉娅的见解，海克特也抛弃了心头的阴霾。对于人类来说，最宝贵的东西就是爱情和希望。只要拥有这两样的东西，美好的明天总会等待着他们的！

尾声

“相信美好明天的到来，这话说得可真不错！”在时计塔的顶层，一个“观察者”也目睹了恶魔城毁灭的整个过程，他就是圣杰门。“不过对我这个在时间中穿梭的行者来说可就不一样了！因为我看到的是一个不一样的‘明天’……”

“无论如何，时间的河流总算又平静下来了。我想我应该会前往更遥远的未来，看看哪里会发生什么。”时间的旅行者总是那么来去匆匆，不带来什么，也不带走什么，但是他什么都知道，“那里将会发生一次十分伟大的战斗，那就是……人类和吸血魔王德拉古拉的最后一战！如果没有这次的战斗，也许情况又会不一样了……”

太阳逐渐爬上山坡，照亮了山顶的时计塔，照亮了圣杰门的丝帽。在一片光明之中，圣杰门又失去了踪迹。他果真去了未来了么？又有谁能够知道？

“现在怎么办，海克特？你打算去哪里？”在返回小屋的山道中，茱莉娅向海克特询问他未来的打算。

海克特沉吟了片刻，显然难以决定：“唔……我带着太多不足为外人道的‘朋友’了，我想我应该会找个藏身之处隐居起来吧……”

“我看你倒是没有必要去‘找’这么一个地方。”茱莉娅一步抢在海克特的身前，转过身来调皮地说道，“我就知道一个合适的去处。”

“太好了，快带我去吧！我会记住你的恩情的……”海克特急切地说道。

“你可以找到所有你想要的东西，就在这里！”茱莉娅顺手一指，“只要你愿意留下来的话……”她所指的地方正是海克特光顾了无数次的商店小屋。海克特立刻愣住了，一时没有会过意来。茱莉娅冲他一笑，转身走向了小屋。

“啊，我想……茱莉娅，和你一起住在这个地方……”海克特摸了摸头，傻傻地笑道，“真是个好主意啊！”

剧终

文 UP TEAM/真无双の乱舞、lovewm 编 阿修罗

Castlevania Curse of Darkness

研究中心

《恶魔城 暗黑的诅咒》神偷宝鉴

恶魔城 暗黑的诅咒	Konami	A・RPG
PS2 Castlevania Curse of Darkness	2005年11月1日	
另有Xbox版、以上为PS2版信息		

在诅咒黑云的笼罩下，海克特前往追赶阿萨克的途中，机缘巧合之下学会了“飞龙探云手”，从此揭开了恶魔城偷窃史新的篇章。在作为神偷的日子中，海克特也发现隐藏在恶魔城中一些鲜为人知的秘密……

上一期的攻略因为页面不足的原因而没能放上敌人的偷窃时机，这一次的研究中就将这一块补完。想要将游戏完美通关的玩家绝对不要错过啊！

系列首度采用的新系统，也理所当然成为本作的亮点，使得挖掘每种怪物偷窃的技巧代替了系列作品中依靠RP(人品)来打宝的观念。一般的偷窃方法是先打开锁定，等到绿色的锁定圈变为紫圈后，立即靠近并按键。但并非所有的怪都那么容易出现紫圈，这需要一定的技巧。有些怪要求很高的偷窃技巧，紫圈出现的时间转瞬即逝，当然，这样的情况只出现在个别敌人及Boss级角色上，而且它们身上往往都藏有S级贵重材料，千万不可错过。

名称	偷窃时机	偷得道具
Skeleton Lv 1	举起武器要往下砍的时候出现紫圈	$10
Executioner Lv.2	高高举起手臂的锤子时出现紫圈	$50
Ghost Lv.3	完美防御一次它的攻击后出现紫圈	$50
Merman Lv 4	敌人变成球状进行滚动攻击时 出现紫圈	$50
Spirit Lv 4	普通防御它的攻击时出现紫圈	$10
Skeleton Blaze Lv 5	敌人向各个方向跳闪时出现紫圈	Potion
Fenrir Lv.5	完美防御它的一次攻击后，弹开落地时出现紫圈	$10
Blood Skeleton Lv.5	敌人两个胳膊肘向上抬一下时，出现紫圈	$50
Zombie Lv 5	锁定即出现紫圈	$10
Cockatrice Lv 6	敌人放石化魔法时出现紫圈	$100
Lizardman Lv.6	敌人跳起用枪插进地面，拔出时出现紫圈	$50
Wizard Lv.6	敌人咏唱魔法时出现紫圈	Memorial Ticket
Orc Lv 7	敌人拿出弓箭至射出都有紫圈	$10
Armor Knight Lv.7	敌人抡斧头时出现紫圈	Magical Ticket
Efreet Lv 7	敌人重伤时会抱住海克特自爆，摇动左摇杆挣脱后可以看到紫圈	Sun Tears
Flea Man Lv.7	敌人跳跃落地的时候就会出现紫圈	$10
Cyclops Lv 8	当敌人用武器在地上扬起沙石后，向上抡最后一下时出现紫圈	Jet Black
Wizard Lv.8	敌人咏唱魔法时出现紫圈	Memorial Ticket
Skeleton Lv.9	举起武器要往下砍的时候出现紫圈	$10
Crazy Armor Lv 9	先拉开一定距离，等他使用把头伸长的攻击时，迅速闪避到他的背侧面，跳起偷(第一形态时)	Galtite
Fenrir Lv 10	完美防御其突进攻击后，弹开落地时出现紫圈	$10
White Dragon Lv 10	当骨龙准备使用魔法时头部出现紫圈，跳起偷	$50
Efreet Lv.11	敌人重伤时会抱住海克特自爆，摇动左摇杆挣脱后可以看到紫圈	Sun Tears
Ghost Lv 11	完美防御一次它的攻击后出现紫圈	$50
Dead Fencer Lv 12	敌人使用前进突击时出现紫圈	Holy Man's Vein
Dead Baron Lv 12	敌人使用消灭出现斩飞在空中的时候出现紫圈	Holy Man's Vein
Lesser Demon Lv.13	敌人在空中进行突进攻击过程中出现紫圈	Spirit of Fuji
Bone Soldier Lv 13	敌人跃起攻击时出现紫圈	$50
Blaze Master Lv 14	完美防御其后翻踢的瞬间出现紫圈，立即按○键偷	Ceremonial Tool
Slogra Lv.14	吹飞后出现紫圈，可逼到墙角后再偷	$100
Wyvern Lv 14	当Boss将头插到地里时跳到它的背上，Boss飞上天一段时间后颈部出现紫圈	Shortcake
Orc Lv 14	敌人拿出弓箭至射出都有紫圈	$10
Armor Knight Lv.15	敌人抡斧头时出现紫圈	Magical Ticket
Phantom Sword Lv 15	敌人扔出手中武器时，出现紫圈	$100
Spectral Sword Lv 15	敌人用剑发动魔法阵时出现紫圈	$200
Thief Lv 15	敌人拿着包袱转圈攻击停止后出现紫圈	$1
Merman Lv.15	敌人变成球状滚动攻击时出现紫圈	$50
Fishman Lv.16	敌人变成球状滚动攻击时出现紫圈	Aquamarine
Ectoplasm Lv 16	当敌人变色进行诅咒攻击时出现紫圈	$50
Dark Warlock Lv.17	敌人咏唱魔法时出现紫圈	$50
Gaibon Lv.17	敌人放光圈魔法时出现紫圈	$50

偷窃时机

游戏中，偷窃没有成功率的概念，只需要掌握时机出现的方法，再配合视觉系统到手指的条件反射，每个人都能成为神偷。现在将各种怪物出现时机的方式作个简单的归类。掌握以下几点规则，再配合下面的详细解说，让游戏中的海克特成为“恶魔城大盗”不再遥远。

1	锁定即出现紫圈	代表	Zombie
2	敌人使用特定攻击(或动作)即出现紫圈	代表	Skeleton、Executioner等
说明	可以通过改变与敌人之间的距离来引诱其使用特定攻击招数。		
3	敌人的特定攻击被破坏后出现紫圈	代表	Efreet、Ghost、Fenrir等
说明	有的需要挣脱敌人的攻击，有的可以使用完美防御或使魔的防御技能破坏攻击。		
4	挑空后出现紫圈	代表：	Assassin Zombie、Vassago等
5	吹飞敌人时出现紫圈	代表	Slogra、Isaac Lv 50
6	敌人在挨到攻击随机防御时出现紫圈	代表：	Thunder Demon

名称	偷窃时机	偷得道具
Wolf Skeleton Lv.17	敌人钻入地底后从地底钻出攻击时出现紫圈	$50
Bone Soldier Lv.18	敌人跃起攻击落地时出现紫圈	$50
Spirit Lv.19	普通防御它的攻击时出现紫圈	$10
Frost Dragon Lv.19	当骨龙准备使用魔法时头部出现紫圈，跳起偷	$50
Thunder Dragon Lv.20	当骨龙准备使用魔法时头部出现紫圈，跳起偷	$50
Thief Lv.21	敌人拿着包袱转圈攻击停止后出现紫圈	$1
Ectoplasm Lv.22	当敌人变色进行诅咒攻击时出现紫圈	$50
Basilisk Lv.23	敌人使用贴地冲刺滑行攻击时出现紫圈	$200
Lizardman Lv.23	敌人跳起用枪插进地面，拔出时出现紫圈	$50
Wolf Skeleton Lv 23	敌人钻入地底后，从地底钻出攻击时出现紫圈	$50
Lesser Demon Lv.23	敌人在空中进行突进攻击过程中出现紫圈	Spirit of Fuji
Sniper Orc Lv.24	敌人拿出弓箭至射出都有紫圈	$50
Assassin Zombie Lv.24	敌人在空中时出现紫圈，先挑空，后跳起可偷	$200
Skeleton Diver Lv.24	当Boss站在骨鱼身上在平台上移动时出现紫圈，可跳起偷鱼人或闪避到侧面直接偷鱼	寿司
Vassago Lv.25	将敌人挑空后出现紫圈	Ceremonial Tool
Red Ogre Lv 25	当敌人使用跳跃震荡波攻击时出现紫圈，跳起可偷	Galtite
Great Armor Lv.25	敌人使用突进攻击时出现紫圈	Carbon Steel
Zombie Lv.26	锁定即出现紫圈	$10
Skeleton Rider Lv.26	先跳起将骑在龙上的骷髅骑兵打死，之后在龙身上出现紫圈	Dragon Scale
Executioner Lv.26	敌人高高举起手臂的锤子时出现紫圈	$50
Ghoul Lv.27	敌人吐毒液时出现紫圈	$100
Thunder Demon Lv.27	空中攻击敌人、防御时出现紫圈，空中按○偷	Lightning Stone
White Gravial Lv.27	敌人吐毒液攻击时，出现紫圈	$100
Frost Demon Lv.28	敌人从空中向下抓时出现紫圈，跳起后偷	$100
Lizard Shaman Lv.28	当敌人放出火焰时出现紫圈，绕到背后偷	Ether
Death Ripper Lv 29	敌人跳时或攻击后均出现紫圈	$100
Dead Fencer Lv 30	敌人使用突进攻击时出现紫圈	Holy Man's Vein
Sniper Orc Lv.30	敌人拿出弓箭至射出都有紫圈	$50
Minotaurus Lv.30	当Boss拿着柱子向你跳过来砸地攻击时(先吸引铁甲牛搬完所有的铁柱或打掉3/4血后较容易出这招)，它跳到最高点要下落时头部出现紫圈，二段跳跳起偷	Devil Iron
Flame Demon Lv 31	当敌人俯冲爪击使用时间停止魔法，挑空并等待魔法效果结束，迅速跳起可偷	Phlogiston
Dead Baron Lv.31	敌人使用消灭出现斩飞在空中时出现紫圈	Holy Man's Vein
Rapid Sniper Lv.31	敌人拿出弓箭至射出都有紫圈	$100
Iron Gladiator Lv 31	当敌人不断旋转手中的铁球并掷出后出现紫圈当其掷出铁球瞬间前向紧急闪避并按下○偷	Damascus Steel
Thief Lv.32	敌人拿着包袱转圈攻击停止后出现紫圈	$1
Gi-Lee Lv.31	先让敌人偷一个东西，等它逃跑时出现紫圈	$1

©1986 2005 KONAMI

名称	偷窃时机	偷得道具
Necrmancer Lv.31	敌人咏唱魔法时出现紫圈	$100
Harpy Lv 32	被敌人抓到空中时摇动左摇杆挣脱， 在半空中迅速按跳跃键及○键偷取	Orichalcum
Spirit Lv.32	普通防御它的攻击时出现紫圈	$10
Armored Sprinter Lv.33	完美防御5次他的冲撞攻击后出现紫圈	$100
Undead Lord Lv.33	敌人跃起攻击落地时出现紫圈	$100
Isaac Lv.34	Isaac使用突进攻击到面前时，成功躲到其侧面 （因为开局必出，动画结束后可先侧闪直接偷）	Devil's Vein
Vassago Lv 34	将敌人挑空后出现紫圈，跳起可偷	Ceremonial Tool
Wight Lv 35	当敌人挥动两个铁球旋转攻击时 正面完美防御，成功后出现紫圈	$100
Assassin Zombie Lv.34	敌人在空中时出现紫圈，挑空后跳起可偷	$200
Gaibon Lv.34	敌人放光圈魔法时出现紫圈	$50
Necromancer Lv.35	敌人咏唱魔法时出现紫圈	$100
Great Armor Lv 35	敌人突进攻击时出现紫圈	Carbon Steel
Merman Lv 35	敌人变成球状滚动攻击时出现紫圈	$50
Fishman Lv.35	敌人变成球状滚动攻击时出现紫圈	Aquamarine
Skeleton Trooper Lv 35	敌人突进攻击结束后会在原地使用长矛攻击， 此时出现紫圈	$200
Wight Lv 36	当敌人挥动两个铁球旋转攻击时 正面完美防御，成功后出现紫圈	$100
Jin Lv 36	敌人晃动周围的冷气时出现紫圈	Frenzy of Wind
Slogra Lv 37	吹飞后出现紫圈，可逼到墙角再偷	$100
Ectoplasm Lv 37	当敌人变色进行诅咒攻击时出现紫圈	$50
Saint Germain Lv.37	当BOSS使用时间停止魔法的瞬间 用使魔暂停时间取消BOSS的魔法效果	Immortal Fragment
Flame Demon Lv 38	当俯冲攻击时使用时间停止魔法 挑空并等待魔法结束，迅速跳起偷	Phlogiston
Thunder Demon Lv 38	跳起攻击敌人被防御时出现紫圈，空中按○偷	Lightning Stone
Frost Demon Lv 38	敌人从空中向下抓时出现紫圈，跳起后偷取	$100
Skeleton Lv 38	举起武器要往下砍的时候出现紫圈	$10
Bone Soldier Lv 38	敌人跃起攻击落地时出现紫圈	$50
Undead Lord Lv 38	敌人跃起攻击落地时出现紫圈	$100
White Dragon Lv.38	当骨龙准备使用魔法时出现紫圈，跳起偷	$50
Blaze Phantom Lv 39	完美防御其后翻踢的瞬间出现紫圈，立即按○键偷	Dark Matter
Unicorn Lv.39	敌人使用突刺攻击时出现紫圈	$200
Amduscias Lv.39	敌人使用突刺攻击时出现紫圈	$200
Frost Dragon Lv.39	当骨龙准备使用魔法时出现紫圈，跳起可偷	$50
Rapid Sniper Lv.40	敌人拿出弓箭至射出都有紫圈	$100
Flea Man Lv 40	敌人跳跃落地的时候都会出现紫圈	$10
Death Ripper Lv 40	敌人跳时或攻击后，均出现紫圈	$100
Thunder Dragon Lv 40	当骨龙准备使用魔法时出现紫圈，跳起可偷	$50
Trevor Lv 40	Trevor使用大十字架攻击结束收招时出现紫圈 看准时机跳起偷	Curry
Vassago Lv.41	将敌人挑空后出现紫圈，跳起可偷	Ceremonial Tool
Final Guard Lv 42	敌人使用喷火攻击时出现紫圈	$500
Evil Core Lv 42	攻击一下敌人后即出现紫圈	Dark Crystal
Dark Warlock Lv.42	敌人咏唱魔法时出现紫圈	$50
Zombie Lv.42	锁定即出现紫圈	$10
Ghoul Lv 42	敌人吐毒液时出现紫圈	$100
Flame Demon Lv.43	当敌人俯冲攻击时使用时间停止魔法， 挑空并等待魔法结束，迅速跳起偷	Phlogiston
Thunder Demon Lv 43	空中攻击敌人被防御时出现紫圈，按○偷	Lighting Stone
Frost Demon Lv.43	敌人从空中向下抓时出现紫圈，跳起后偷	$100
White Gravial Lv.43	敌人吐毒液攻击时出现紫圈	$100
Lizard Shaman Lv 43	敌人放出火焰时出现紫圈，绕到背后偷	Ether
Undead Lord Lv.43	敌人跃起攻击时出现紫圈	$100
Assassin Zombie Lv.44	敌人在空中时出现紫圈，挑空后跳起偷	$200
Blaze Phantom Lv.44	完美防御其后翻踢的瞬间出现紫圈，立即按○键偷	Dark Matter
Armored Sprinter Lv 44	完美防御5次冲撞攻击后出现紫圈	$100
Unicorn Lv 44	敌人使用突刺攻击时出现紫圈	$200
Amduscias Lv 44	敌人使用突刺攻击时出现紫圈	$200
Slogra Lv 45	吹飞后出现紫圈，可逼到墙角再偷	$100
Efreet Lv 45	其重伤时会抱住海克特自爆， 摇动左摇杆挣脱后可以看到紫圈	Sun Tears
Jin Lv.45	敌人晃动周围的冷气时出现紫圈	Frenzy of Wind
Fishman Lv.45	敌人变成球状进行滚动攻击时出现紫圈	Aquamarine
Gaibon Lv 45	敌人放光圈魔法时出现紫圈	$50
Skeleton Rider Lv 45	先跳起将骑在骑兵打死，龙身上出现紫圈	Dragon Scale
Great Armor Lv.46	敌人突进攻击时出现紫圈	Carbon Steel
Harpy Lv 46	被抓到空中后摇动左摇杆挣脱， 在半空中迅速按跳跃键及○键可偷	Orichalcum
Cockatrice Lv 46	敌人放石化魔法时出现紫圈	$100
Basilisk Lv 46	敌人使用贴地冲刺滑行攻击时出现紫圈	$200
Spectral Sword Lv.47	敌人用剑发动魔法阵时出现紫圈	$200
Cyclops Lv.47	当敌人用武器在地上扬起沙石后， 向上抡最后一下时出现紫圈	Jet Black
Executioner Lv.47	高高举起手臂的锤子时出现紫圈	$50
Iron Gladiator Lv 47	当敌人旋转手中的铁球并掷出的瞬间出现紫圈， 迅速前方紧急回避并按○键可偷	Damascus Stee
Red Ogre Lv.48	当敌人使用跳跃震荡波攻击时出现紫圈，跳起偷	Galtite
Dullahan Lv.49	当无头将军使用跳跃震荡波攻击时出现紫圈，跳起偷 （因为开局必出，推荐开战后立即向前二段跳偷）	Purple Glitter
Isaac Lv.50	吹飞后出现紫圈，可逼到墙角使用格斗型使魔 的震荡波或蛮力吹飞后偷	Cheese
Death Lv 51	在死神伤去一条血槽后会开始随机放出大范围火焰攻击， 这时正面站在死神脚下，按住防御键直到第一次破防， 立即向前使用紧急闪避，按防御键发出完美防御 再向前使用紧急闪避，按防御键发出完美防御…… 反复6次后，火焰消失瞬间在死神胸部出现紫圈 立即跳起偷	Death's Pulse
Legion Lv.52	打掉全部肉块时出现紫圈，跳过去可偷	Pizza
Nuculais Lv 53	当光之巨人使用投掷技时，完美防御住 他伸出来的手，在胸部出现紫圈，跳起可偷	Napoletana
Final Guard Lv.75	敌人使用喷火攻击时出现紫圈	$500
Cyclops Lv.75	当敌人用武器在地上扬起沙石后， 向上抡最后一下时出现紫圈	Jet Black
Red Ogre Lv.75	当敌人使用跳跃震荡波攻击时出现紫圈，跳起可偷	Galtite
Flea Man Lv.75	敌人跳跃落地的时候都会出现紫圈	$10
Death Ripper Lv.75	敌人跳时或攻击后均出现紫圈	$100
Blood Skeleton Lv.75	敌人两个胳膊肘向上抬一下时，出现紫圈	$50
Ghoul Lv.75	敌人吐毒液时出现紫圈	$100
Duke Mirage	敌人使用突刺攻击时出现紫圈，向后紧急回避时偷	$500
Golden Bones	敌人跃起攻击落地时出现紫圈	$1000
Dracula(伯爵)	成功躲过他的吸血攻击后头部出现紫圈， 迅速跳到他头前可偷	Tomato Juice
Dracula(魔王)	当他从远处挥动右臂冲来时， 成功向右侧回避后迅速跳到胸前可偷	Vampire Blood

- 关于Boss的偷窃，如果在流程中错过，可以在Boss Rush模式中完成。但进入Boss Rush后，所有Boss的等级都会提升，而只有顺利通过所有的Boss战后，在Boss Rush中偷窃的物品才会保留。
- 关于死神的偷窃，另一种方法是用小精灵的无敌技能，但要注意掌握使用无敌的时间以及与死神之间的距离，无敌的时候或距离太近都不会出现紫圈。（推荐直接站在死神下面，等死神扔出火种落地，但没烧到海克特之前用小精灵的无敌技能，推荐放完无敌将小精灵收回，等待火焰消失后，死神会出现紫圈，立刻跳起可偷，但是一定要注意无敌时间，太短就烧到自己，太长则有可能不出现紫圈）

- 对完美防御没有信心的朋友也可以尝试利用格斗型使魔的防御技能让敌人攻击崩溃，例如对付80号、127号的白狼，需要利用五次完美防御才能让紫圈出现，这时只需让主角站到防御力场内，待其自动攻击失败五次后出现。

关于美日版的差别

大家看到本期杂志的时候，本作的日版《恶魔城Dracula 暗之咒印》已经正式发售了。从游戏本身来看，除了标题名变更、追加了日文字幕、对应日文版前作记录外，日版和美版基本上是完全一样的，仅在部分怪物的经验值设定上有所不同。尽管如此，笔者还是要推荐大家去玩一下日文版。因为日文字幕极其“厚道”，所有对话、道具以及场景名称都使用日文表示，大量以汉字显示的名称充分体现了《恶魔城》这个在东方人手中发扬光大的欧洲哥特风格游戏的独特魅力。而且，相对于美版中的大量生僻英文词汇来说，汉字的显示会让大家觉得更加亲切。所以，请一定要尝试一下日版的《暗之咒印》

特约嘉宾 卢鸣辉 编 阿迪

各位球迷玩家好，在《WE9》的征途中，实力的差距变小了？对于微操的要求低了？更加接近真实了？这些都是因人而异的，我们应努力找到自己的足球！进入主题前，笔者想和大家聊聊国家队。巴西应该是《WE9》里最热门的队伍，锋线上的阿德里亚诺是杀伤力最强的攻击点之一，中场攻防俱佳、粒粒皆星，后防总体还算可以，连防空能力都有进步。英格兰和意大利凭借前、中、后场的平均实力，也有不少的支持者。法国呢？由于总体上的青黄不接，所以实力并没有特别突出。中场人手不太够，维埃拉的耐伤度C更是雪上加霜，前锋的特雷泽盖也是个容易受伤的男人。笔者觉得，这几点就是法国FANS伤心和离开的原因吧。但是法国依然有着一位拥有前场统治力的前锋——亨利，我们需要好好把握这几乎是惟一的优势！关于国家队的闲聊就到此为止了，接下来让我们一起进入本期的正题。

世界足球 胜利十一人9　Konami　SPG
PS2　World Soccer Winning Eleven 9　2005年8月4日　日版
对应多重对战连接器　推荐玩家年龄　全年龄

胜利十一人实用技术

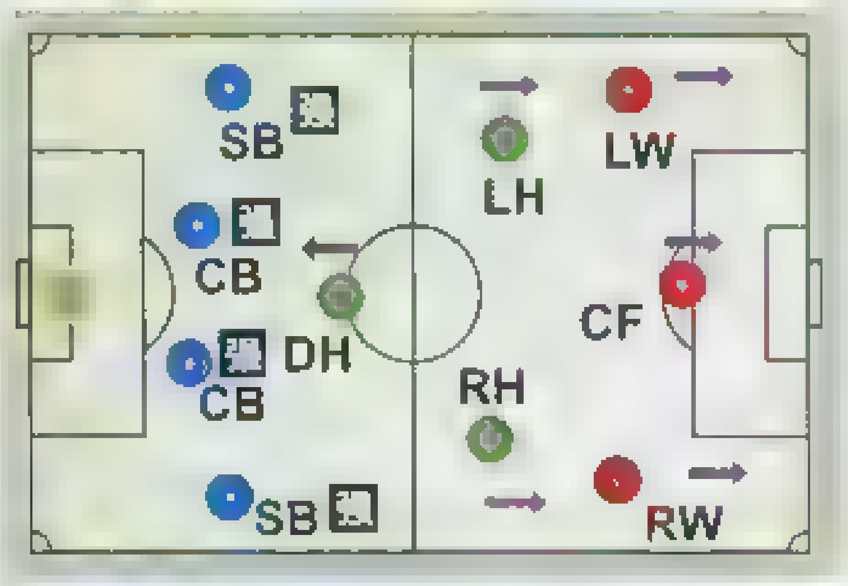
WE9研究之边路攻防

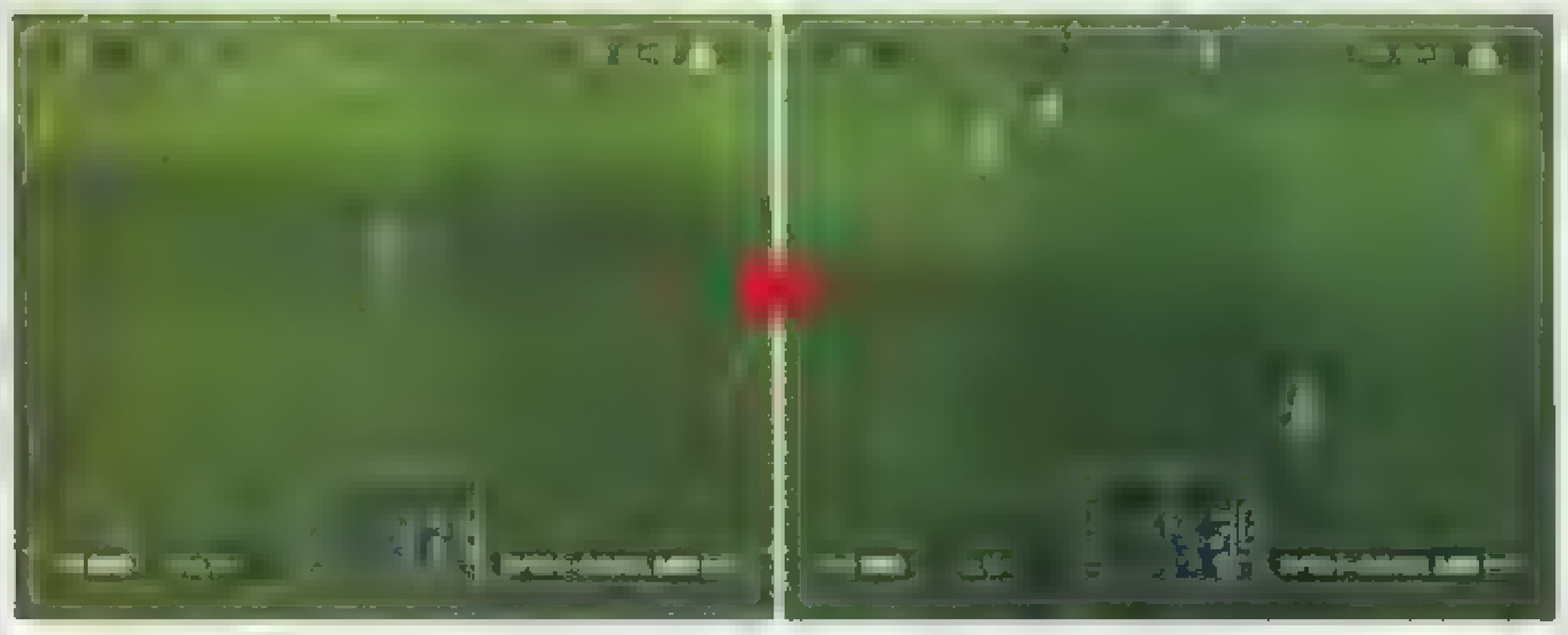
Side 1 两翼齐飞 多打身后

《WE9》玩到现在，我们总结得出直塞身后中央突破的打法并没有前作强，但是头球却强了不少。所以，边路就成为了众多玩家的主要进攻路线。那究竟怎么样的边路进攻才算有效？以下将介绍两种以边路为主的打法，以供大家参考。

兵分两路

这是比较简单的打法，主要依靠中场的两边前卫和边锋作一些二过一配合，耐心一点的话还可以等边后卫的插上助攻，从而利用局部区域的人数优势制造下底传中的机会。不喜欢利用边后卫助攻的朋友（怕被对方作出反击，后场防守人手不够），如果碰上边路堵塞的情况，我们也可以来一个大脚转移，另一侧通常会有比较多的空位，最好事先布置“Side Attack”类型的战术。在反击时如果在翼侧位置有快马的话，建议多向边路传过顶球（L1＋△）。



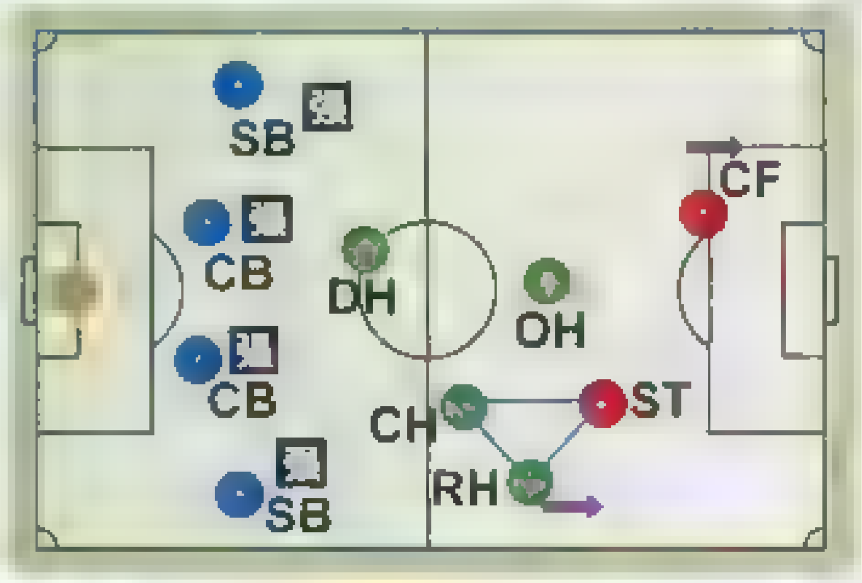


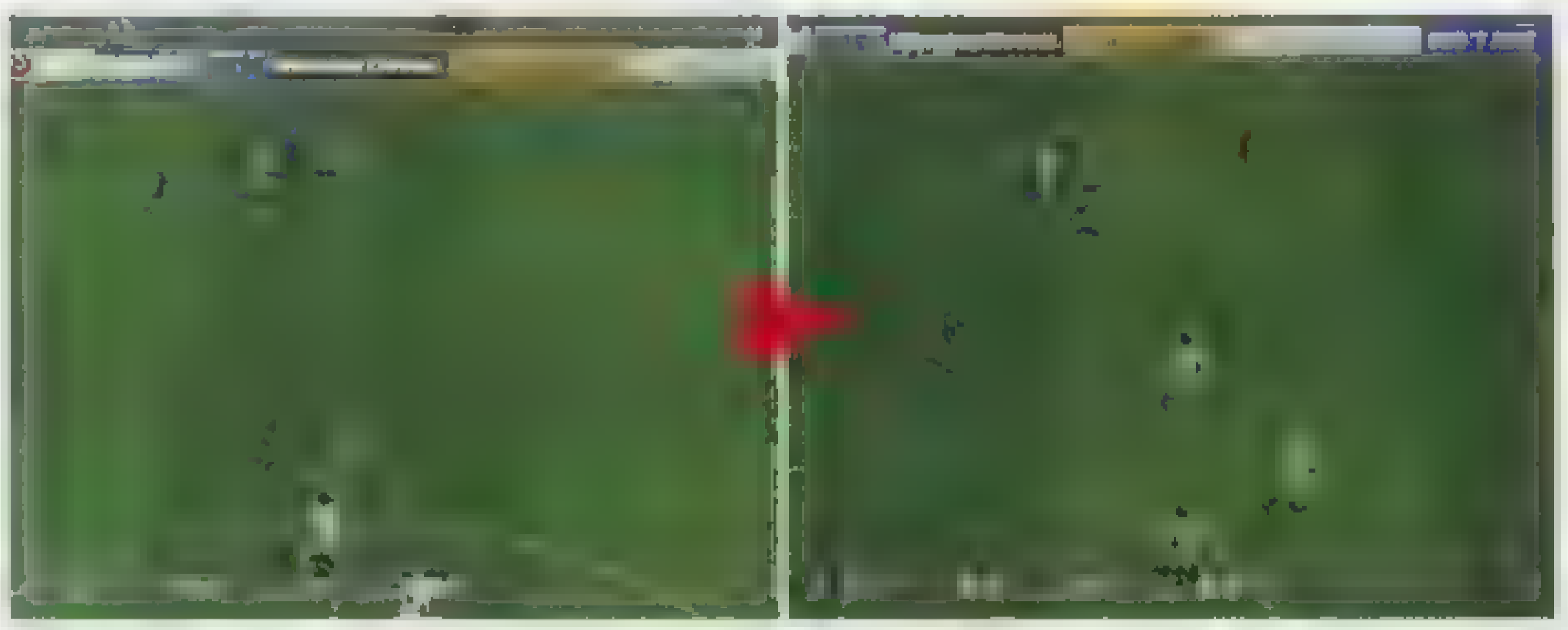
▲控球时，注意观察小地图上的球员跑位情况。当看到两点重合时就马上传球。

▲在边路的这种传球多采用过顶球(L1+△)，这样做是因为还可以使用强移来调整接应队员

强攻一边

ST、RH、CH如图中形成一个前场的三角进攻点，多利用二过一配合，关键是制造局部区域的人数优势。看到这里大家可能会问：“既然是强攻一路下底传中，为什么不把该侧的ST设置为WG呢？”这是因为ST位置属性的球员会积极回撤拿球，其活动空间增大，容易给RH扯出更多的空当，大家要多多体会这个优势。这样在右路的进攻往往会吸引对方的数名防守球员，这时中场的OMF常常会无人防守，短传中路再远射也是不错的选择。此外，这个阵形在双打的时候更能体现出它的优势。

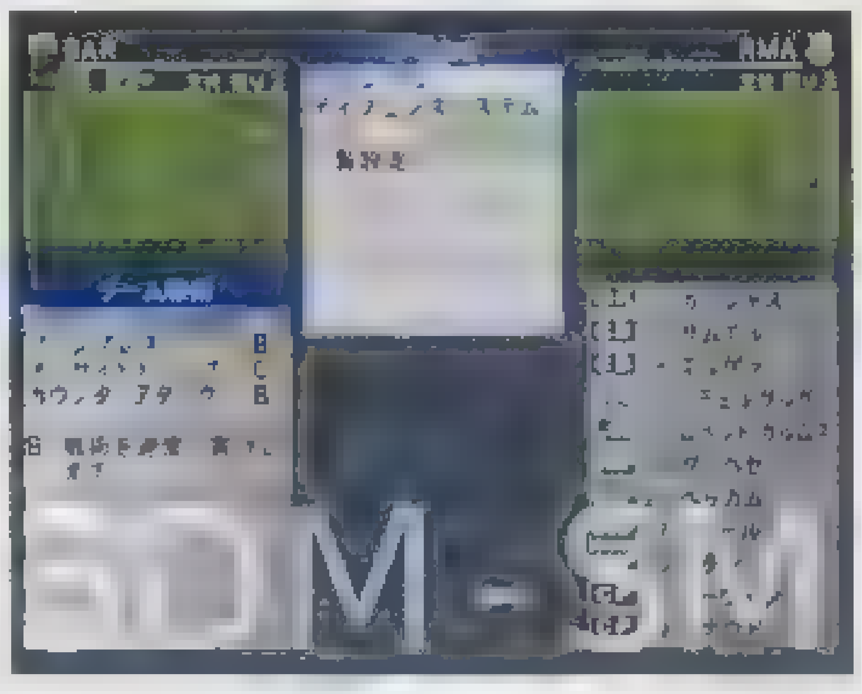




Side 2 控制卫线 攻守调配

大家都知道《WE9》的运动战中，球员的相互走位和传切是进攻的主要手段。防守时不能被别人牵着鼻子走，那样会十分被动。下面将就这个问题与大家探讨本作防守的一个重要能力：后卫的选位。

既然本作的远射很强，那么后卫的站位就不能太靠后(比如设置为C)。如果你设置后防线的站位为B的话，我们也不建议把后卫的箭头方向设置为向后、防守意识为高。如果这样设置的话，后防线一样比较后会十分被动。建议设置为B的话，进攻时的箭头可以不设置，防守意识设置为中。设置为A的话，防守意识设置为高也可以，但是必须注意体力的消耗，此外还可以设置其中一个后卫的箭头方向为后。如果对方喜欢打边路的话，就多设置一个SW(拖后中卫)。这样的后卫设置，在防守时再配合中场球员的积极抢截，就会缩小对方进攻的空间，给对方造成压力。那么，还可以把中场的2、3名体力强、防守能力比较好的球员的防守意识设置为高，适当地为他们设置攻击箭头方向，利用他们的后排插上。



2005 Korea Football Association adidas, the adidas logo, the 3-Stripe trade mark and Roteiro are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission. The use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Eredivisie NV. Gioco ufficialmente concesso in licenza dalla LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI. Campeonato Nacional de Liga 04/05 Primera y/o Segunda Division Producto bajo Licencia Oficial de la LFP. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. 2005 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

Side 3 边路防守 职责明确

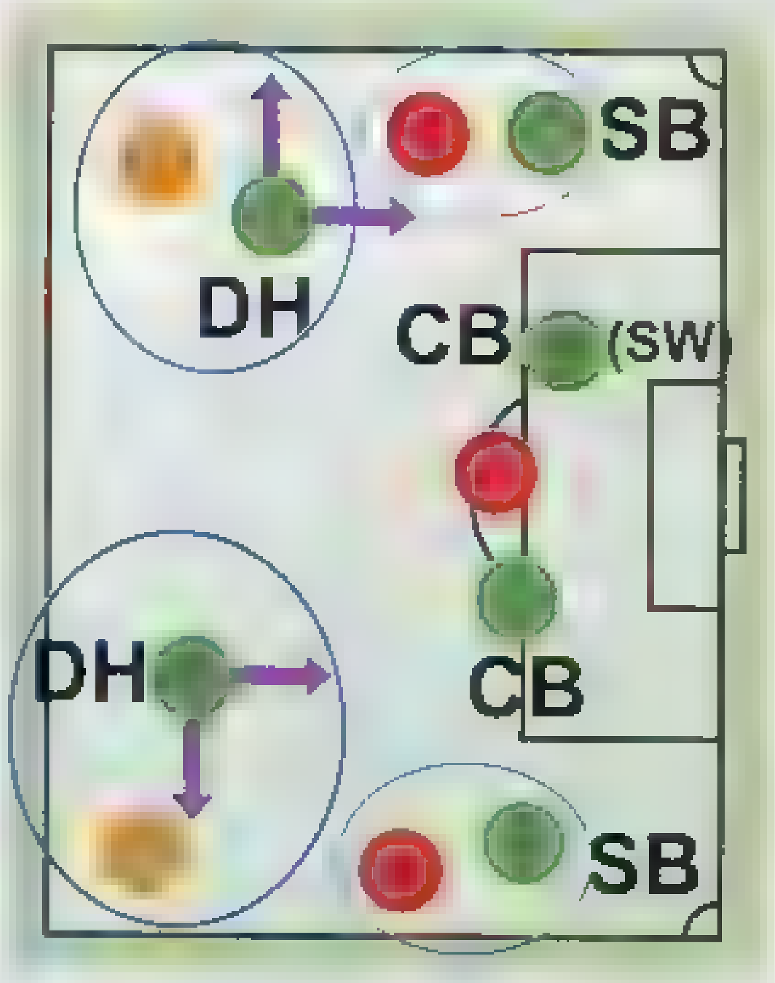
既然本作的边路进攻如此强劲，俗话说“有矛就有盾”，那么我们应该如何克敌制胜呢？接下来的边路防守就是本期的重点所在！

从之前的两个进攻方案大家不难看出，边路的进攻球员都是有两名或者以上的，也就是说在局部是攻击一方经常占有人数优势。而我们平常惯用的阵形如4-4-2、4-3-3等等，虽然都有两个或者一个防守中场，但这些防守中场的活动区域都是以中路为主，防守边路的责任经常就落在边后卫一个人的身上。俗话说“双拳难敌四手”，这时边路的防守一定会露出破绽。所以，解决这个问题的关键就是好好利用防守中场。

区域防守

当对方的主要进攻路线为两边时，如图所示，边后卫一定要盯紧对方的边锋(盯人建议用普通就OK了)。两名DH主要给对方的两名以攻击为主的中场施加压力就可以了，切记不要用盯人。这里只要采取区域防守，盯人比较容易造成位置上的混乱，为对手提供可乘之机。

●为己方的防守球员。



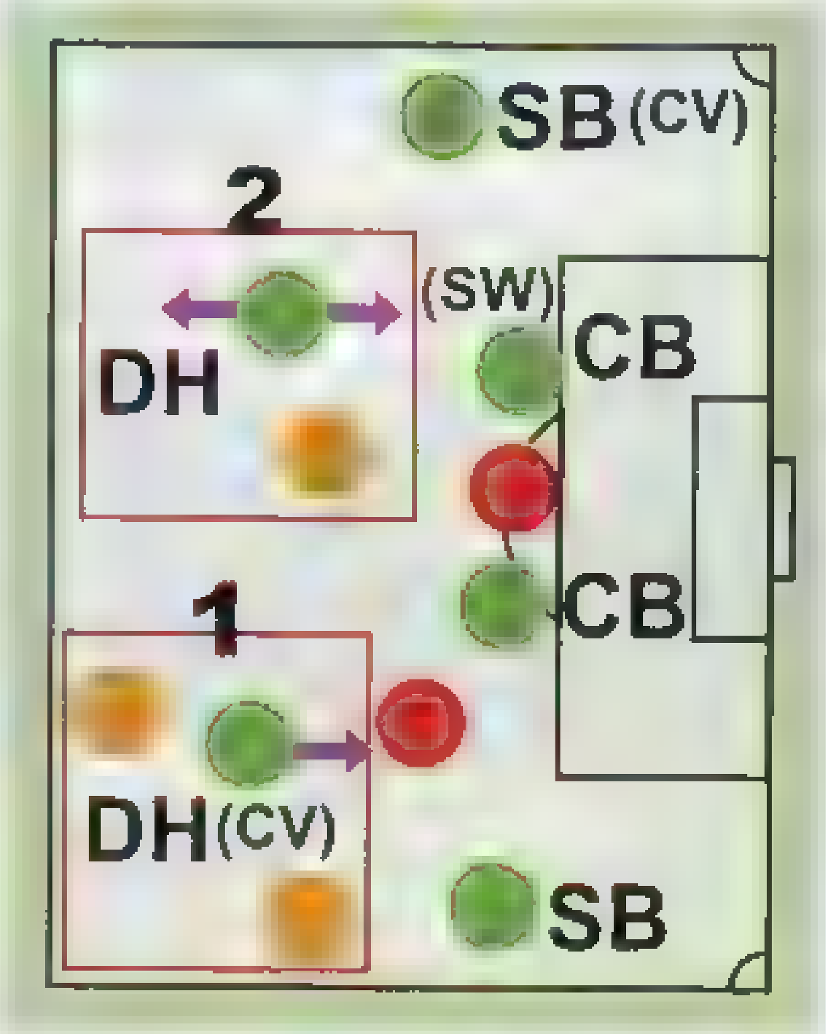
位置职责

当然，以边路进攻为主的阵形并不会局限于本期所提及的两个阵形，但是当你掌握了上述的防守方法后，无论对方边路的进攻球员是1个、2个甚至更多，你也能够作出恰当的应对方法。

CV 就是补位，在防守时更加积极地走位，但是需要注意的是该球员不会去紧盯对方的球员，所以中后卫不要用！
盯人(普通) 在对方进攻的时候，己方的球员才会紧盯对方的球员。
盯人(积极) 无论在防守或进攻时，该球员都会把注意力放在对方的一名球员上，建议由体力充沛的防守球员担当。

对位盯人

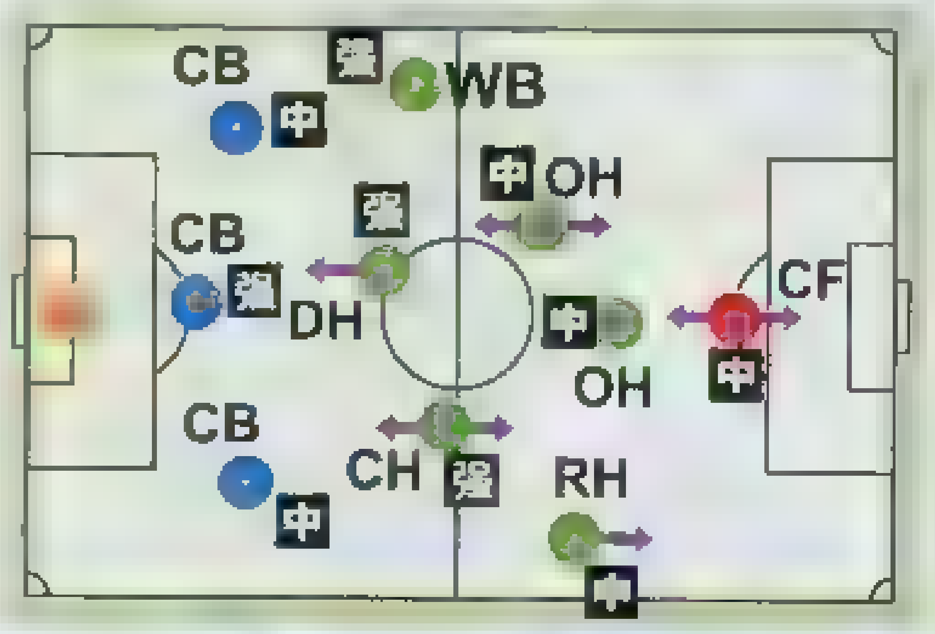
当对方的边路进攻主要集中在一边时，如图所示。这时就有一个难题了，首先应阅读比赛观察出对方的哪一个球员下底的次数最多，然后安排边后卫先把他盯紧，此外还需要一名DH的协助。该DH重点在如图的红色框1的范围内做“扫荡工作”，建议其位置职责设置为CV(补位)。但也要注意该DH的体力消耗情况！另一名DH的重点是防守大禁区外红色框2范围内的区域，防止对方突然传中路的威胁。同时这个位置也是我方由守转攻的枢纽所在，所以担任这个位置的球员其能力要攻守兼备。另外一边的边后卫防守责任比较少，可以适当参与助攻，建议将其位置责任设置为CV，在防守时可以减轻一下队友的负担。



巴塞罗纳的整体攻击力足以笑傲欧洲足坛！

Side 4 控制中场 争取主动

《WE9》，其重点就在于中场。所谓“得中场者得天下”，在本作体现得淋漓尽致。现在介绍一个以中场为主的阵形，希望对大家有所帮助，这也是笔者在对战时较为常用的阵形之一。



配合战术 1.右路进攻 2.全场紧逼 3.中央突破
整体战术 卫线幅度(B) 紧逼围抢(A) 越位陷阱(C) 防守反击(B)

报道竞技游戏文化
体验电子竞技魅力

电子竞技场 ESPORTS ARENA

体 心 技 智

栏目主持 阿迪

电竞新闻网 ESPORTS NEWS

独眼黑豹 重装上阵

钢铁豹王即将在《铁拳5 暗之复苏》掀起杀戮风暴

黑暗般的神秘、钢铁般的坚硬、无情的杀戮机器，这就是即将复苏的钢铁豹王。自从在第43届日本街机游戏展登场之后，伴随着新一轮“斗剧’06”比赛项目的宣布，《铁拳5 暗之复苏》也开始了强劲的宣传造势。本次披露的钢铁豹王是在铁拳历史上被马杜克杀死的另一个豹王，相对于现在的豹王KING，钢铁豹王除了拥有类似的投摔技以外，更倾向于凶猛的打击技。该角色的性能在战略性的体现上与KING迥然不同。此外，豹王在《铁拳TT》中广受好评的2P赤裸上身打扮也即将在新作中复活。

▲性能堪与三岛家家传绝学“风神拳”相比的钢铁豹王必杀技“Dark Smash”

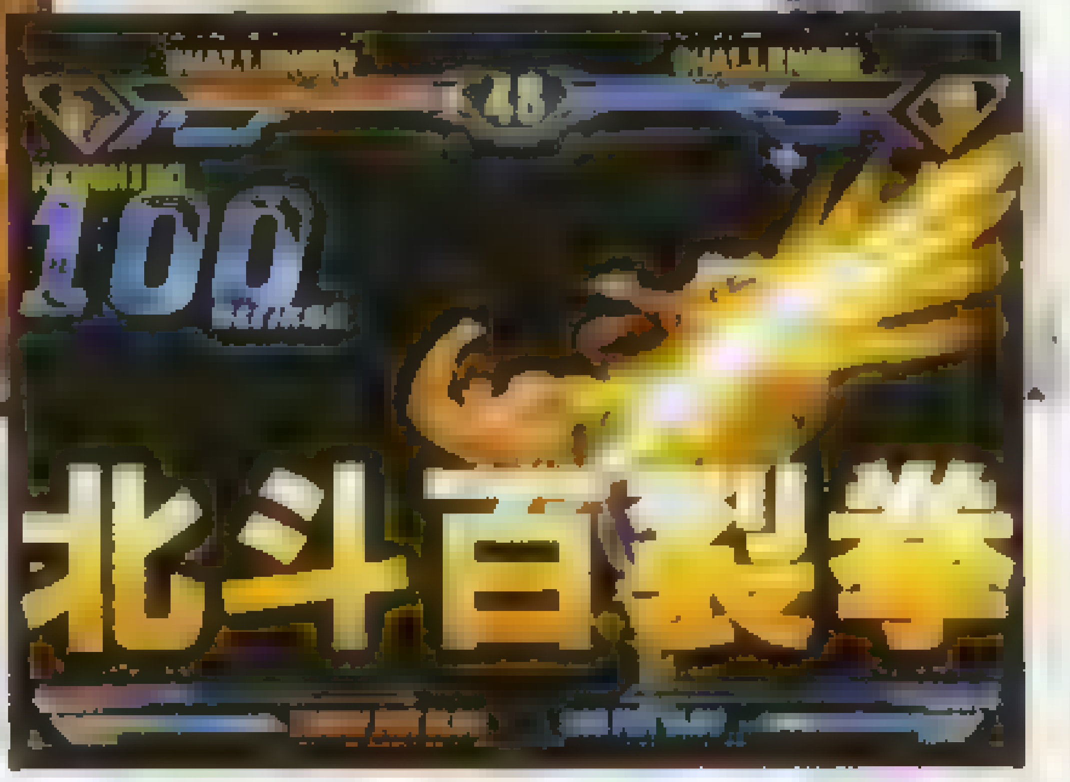
铁拳5 暗之复苏
- ●厂商 Namco
- ●类型 3D对战格斗
- ●操作 8方向摇杆+4键位
- ●发售 预定2005年12月上旬稼动
- ●基板 SYSTEM256

你看见死兆星了吗？你已经死了！

《北斗神拳》即将引爆2D格斗界末世激战

“你已经死了。”，在那个《北斗神拳》风靡大江南北的年代，这句著名的台词也成为了当时小孩子们的口头禅。相信那时把不少家长都吓了一跳吧。作为上世纪的热血格斗漫画的经典之作，《北斗神拳》甫一传出登陆街机的消息就引起了广大FANS的关注。当“斗剧’06”宣布《北斗神拳》成为其1对1形式的比赛项目后，更是引起了格斗界的多方关注。《北斗神拳》拥有多段跳、地面前后和空中Dash、拳脚的组合技等等，此外还有原创的死兆星系统。当玩家蓄满体力槽下方的北斗七星槽后，就可以使用无视对手体力的一击必杀奥义。

北斗神拳
- ●厂商 SEGA
- ●类型 2D对战格斗
- ●操作 8方向摇杆+5键位
- ●发售 预定2005年12月上旬稼动
- ●基板 ATOM SWAVE



弹幕射击游戏新境界

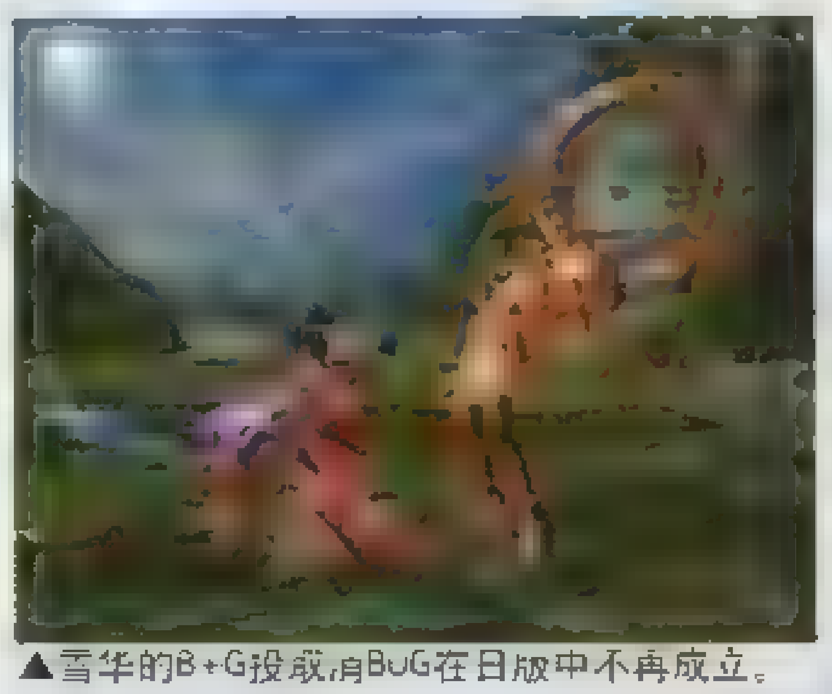
拥有原创系统以及广阔世界观的《焰》

焰
- ●厂商 Taito
- ●类型 2D纵向射击
- ●价格 7140日元
- ●发售 预定2005年12月1日
- ●主机 PS2

《焰》的故事背景设定为日本战国时代，天狗流的诸位同门为了争夺拥有左右命运的力量的宝珠·天星为魂而拼个你死我活。作为一款从街机移植的游戏，本作忠实再现了其弹幕射击的华丽画面和独具特色的游戏系统。本作的特色之一是名为“天狗流拔刀术”的系统，当满天弹雨劈头盖脑地向你袭来时，只需发动拔刀术就能够将弹雨轻松反射，同时还可以生成威力更高的反射弹；当接近敌机时，近身零距离发动拔刀术还能将敌人一击必杀。拔刀术奥义根据选用角色的不同，及其能力的变化，还具备进化升级的效果。另外，在游戏流程中玩家还可以选择不同的路线，这无疑也提高了本作的反复游戏价值。

刀光剑影 红袖飘香

日版《灵魂能力III》适度调整



▲雪华的B+G投疯消BUG在日版中不再成立。

灵魂能力III
- ●厂商 Namco
- ●类型 3D器械格斗
- ●操作 8方向按钮+4键位
- ●发售 2005年11月23日
- ●主机 PS2

11月23日，日版《灵魂能力III》正式发售。由于日版和美版的发售时间只隔了一个月，所以很多玩家都认为这次日美版不会有什么区别。但从实际情况来看，日版和美版的区别还是挺大的。在游戏模式和隐藏要素方面，日版与美版没有区别，只是日版的难度要低得多。主要的改动在于，日版在人物的招式性能上进行了较大的调整。一些过分暴力的连续技得到了修正，这使得部分角色(如索菲蒂娅和卡桑德拉)的打法会发生本质上的变化。另外日版还修正了美版中的部分BUG。

www.plumbook.cn

从R到S

《罪恶装备SLASH》变更点分析Vol.2

文 罪工研

在经过上期的主要系统变更点介绍后，从本期开始我们进入每个角色的变更点分析。相信这无论是对于各位初上手本作的新人，还是已经开始研习的老手，都会有一定的帮助。上期介绍的人物是Ky和Sol，本期将为大家带来May、Millia、Eddie共三人的变更点解析。从R到S，虽然从英文的字母排列顺序上显示，这仅仅只是一个空格的距离。但是，对于目前2D格斗游戏人气最高的"《罪恶装备》系列"来说，却是求新求变，向着理想中最完美的2D格斗游戏进化的一步。

角色主要变更点

Eddie

现阶段评价：C

- 6K发生变快，摇晃效果和FRC消失，可用必杀技取消。
- JK判定弱化，发生变慢，硬直增大。
- JHS、JD的威力下降。
- 浮游中(在空中可以JC的状态下输入方向上要素)必须开始才能防御，浮游全过程被Counter判定。
- Break the Law(214K按住)的钻地时间减少，硬直增加。
- Break the Law(214K按住)途中可派生Shadow Gallery(41236S)，中段技判定。
- Drunkard Shade(214S)增加FRC，时机是判定刚出现的瞬间。
- 各种分身攻击不增加GG槽(※1)，分身攻击(236P或Eddie召唤后P)和对地攻击(236K或Eddie召唤后K)的攻击力下降。
- Megalith Head(Eddie召唤后632146S)改为必杀技，使用后强制敬意，分身消失，Eddie槽张满。增加FRC，时机是敬意开始的瞬间。
- Damned Fang(近身623S)的失败动作被Counter判定。
- Executor(空中236236S)招式名改为Executor X，变为单发高速突进技。[illegible]时会自动派生，按住键能取消派生。

总评：前作中的最强人物被大幅度削弱。密不透风的压制和多择依然健在，但是爆发力和游击能力有显著的下降。

Millia=Rage

现阶段评价：A

- JHS动作、性能变化，命中后横向弹飞效果。
- 6P增加FRC，时机是第2段结束后头发往回收时。
- 6K攻击等级下降到LV4，增加FRC，时机是脚和地面垂直时(攻击判定发生前)。
- 2HS，Counter后有弹地效果。
- 地面投的攻击力上升，投后对手能受身。
- 增加HS版Silent Force(空中214HS)，先向斜上方移动再发射，不能受身时间长。S版Silent Force(空中214S)的不能受身时间也变长。
- Lust Shaker(214S或S连打)后可派生Iron Savior(214P)或前转(214K)。
- 高速落下(空中236K)增加FRC，时机是刚开始下落时。
- Secret Garden(214HS)中按D能取消动作(同时光球消失)。

总评：JHS的变动使得GGX时代以来的空中连续技基本都不成立，基本上必须用Silent Force(空中214S或HS)才能让空中的对手倒地。虽然6HS的强化加强了游击中的回报，但是由于连续技不稳定且过于依赖Silent Force(必须回收才能再次使用)，总体实力略有下降。

May

现阶段评价：C

- 6HS按住键蓄力后变成中段技，Counter时诱发摇晃。
- J2HS的攻击力和攻击等级增加，下落速度加快。
- 增加HS版空中Restive Rolling(空中623HS)，向斜下方突进，中段技判定。
- 地面Restive Rolling(623S)增加FRC，时机是攻击判定发生时。
- S版横海豚(4蓄力6S)的移动距离减少。
- S版纵海豚(2蓄力8S)的横向移动距离增加。
- 横海豚(4蓄力6S或HS)与纵海豚(2蓄力8S或HS)命中或被防御后的反弹距离增加。
- Over Head Kiss(63214K)后对手弹墙的横向距离减少。
- 一击必杀准备硬直增加。

总评：新增的地面Restive Rolling(623S)FRC主要用于扫脚后的连续技。空中Restive Rolling(空中623S或HS)、J2HS、S版横海豚(4蓄力6S)的更改丰富了中近距离的战术。

用语解释

(※1)GG槽：防御槽(Guard Gauge或者Guard Level，在体力槽下方)。防御时增长，受创时减少。GG槽越少受到攻击时的伤害就越小，GG槽高于初始值时将持续受到最大伤害。

(※2)GC(Gatling Combination)：普通技取消普通技，一般是P→K→S→HS→D的顺序。

关于"《GGX》系列"的历史和详细系统介绍可到罪工研查询，罪工研每双周举办上海GGXX积分赛并公开对战录像，详情请到罪工研查询。

www.plumbook.cn

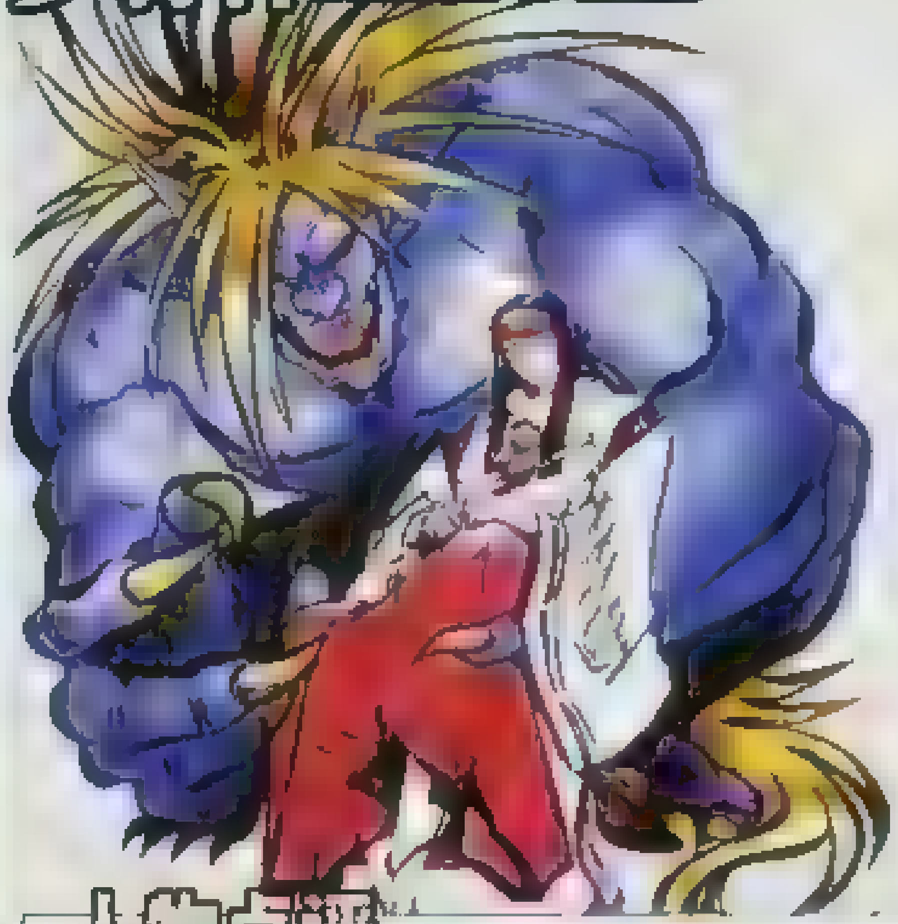
真剑胜负

《侍魂 天下一剑客传》攻略第二章

在"斗剧'06"的比赛项目表中，《天下一剑客传》再次为"《侍魂》系列"占据了一席之地，成为"二对二"项目的其中一个。玩家在庆幸之余也对该项目的规则产生了种种猜测，毕竟游戏总是存在这样或那样不尽如人意的BUG，而其中的一些已经影响到了一款游戏作为竞技项目所必须的平衡性。截止发稿前的最新消息，"斗剧'06"公布的规则中已经限制了《天下一剑客传》的部分BUG，但作为玩家，即使不使用这些BUG，掌握它们和了解它们的原理，在对战中做到知己知彼，而后针对BUG的使用者制订对策，防BUG于未然，这也是十分必要的。毕竟在平时对战中，不可能要求每个玩家都自觉做到"遵纪守法"。本期的角色攻略中，将最先介绍目前公认的三大强角色罗将神MIZUKI、天草四郎时贞和伊吕波。

文 DieGame

罗将神MIZUKI



禁断奥义

罗将神MIZUKI的神魔灭杀阵俗称"变猪"，它属于指令投，在版边使用后 C追加确定，版中击中时稍微向前DASH一步追加。由于系统的BUG，当对手被追加攻击命中后，起身动作中竟然恢复了被投判定，而此时因为没有完全起身，甚至不能通过某些模式的强制手段摆脱困境(如"天"模式的怒气爆发等)，在版边对部分角色可以变猪 追加攻击循环致死，由此形成了比无限连破坏力更大的BUG技"变猪LOOP"。(该BUG技已被"斗剧'06"禁止)

人物点评

《真侍魂》的BOSS，在《侍魂零SP》中全新登场并成为普通角色。本作中基本继承了前作的各种必杀技，远立重斩被大幅强化，甚至已经到了可以与"《侍魂》系列"的主角霸王丸的代表技"斩铁闪"相媲美的地步，通常被日本玩家称为"巫女斩铁"。

技表

咒歌爪弹	斩
我袖共鸣魂	空中 斩
鹞气阴天阵	斩
魔炎转生	斩
神魔灭杀阵	[illegible]
驱 共鸣	[illegible]

秘奥义

幻魔 咒魂	满足条件后 B C (真)

武器击飞技(武器破坏技)

天地魔灵阵	满足条件后 A B
Q版变化	真

伊吕波

禁断奥义

伊吕波的武器击飞技"夕鹤之舞"属于投必杀技，因此也可以利用罗将神的"变猪LOOP"的原理，某些场合可以在↘C追加后确定。虽然无法形成LOOP，但是武器击飞技一旦得手势必给对方带来重创。

技表

风斩(平行)	斩(可在空中使用)
风斩(斜上方)	(空中使用时为向斜下方向发射)
风车	斩(可在空中使用)
露时雨	斩(可在空中使用)
雨葵	[illegible]

秘奥义

冬暮 雪月花	满足条件后 B C (真) B C (真)(均可在空中使用)

武器击飞技(武器破坏技)

夕鹤之舞	满足条件后 A B
Q版变化	真

人物点评

本作的原创角色之一，源自日本古代被救的仙鹤化作人形报恩的典故(田螺姑娘？)，为顺应时代潮流设计成"和风女仆"的惹火造型。不知不觉中伊吕波已登上了本作强势角色的宝座，究竟是优异的性能使然还是玩家对角色的爱战胜了一切呢？

天草四郎时贞

技表

魔力变质

C (用于在两种模式间切换)

远距离模式

逢魔刻 前	[illegible]
逢魔刻 下	[illegible]
死灵刀	斩
天照打雷撃	斩
魔气弹	[illegible]

秘奥义

炼狱死灵刃	满足条件后 B C (真) B C (真)

近距离模式

逢魔刻 前	[illegible]
逢魔刻 上	[illegible]
冥府魔导弹	斩
戒烈掌	[illegible]
汝 暗转入灭	斩 发生之后按斩下落攻击 按 取消

秘奥义

神罚魔导弹	满足条件后 B C (真) B C (真)

武器击飞技(武器破坏技)

凶冥十杀阵	满足条件后 ↘→ A+B
Q版变化	→←↙↓↘→←↓(真)

禁断奥义

天草四郎时贞近距离模式中的汝、暗转入灭(因为在初代《侍魂》中使用这招的发音近似于"OGURA AN"，因此得名"小仓 馅")其发生、出招和取消的速度在本作中得到大幅提升。最糟的情况是当天草用B汝、暗转入灭上升至对方头顶正上方后，对方无论按左还是右都将是防御状态无法移动，而具体应该由左还是右来防御将视天草按不同的斩键形成的下落方向决定，因此经常可以导致逆向攻击。再加上即使成功防御或是闪避后对方也缺乏有效的反击手段，在某些情况下，汝、暗转入灭可以肆无忌惮地使用，成为"小仓连发"。

人物点评

初代《侍魂》的BOSS，曾在《斩红郎无双剑》、《天草降临》、《侍魂零SP》三作中登场。以往一直以超常距离的普通技为显著特征，本作中首创"魔力变质"系统，可以切换近、远两种模式，性能各有所长。角色的前冲被STEP取代，一定程度上限制了天草的机动能力。

[illegible] 由于设定的恩泽使得这三名角色得天独厚，但是他们的强大远不止靠这些BUG技苟且求胜。当罗将神的A咒歌爪弹击中对手后，对方E受身可用DASH中斩→A咒歌爪弹、←E受身用DASH变猪、不受身直接 C开始变猪LOOP，从而形成强力三择；天草的近距离模式有 D→冥府魔导弹、空中重斩的强力压制、空中中斩打逆向后接中斩→戒烈掌形成大威力连击等多种进攻手段；伊吕波除了多彩的连击、飞行道具牵制、而赘架招外，在可使用武器击飞技的情况下：向前破防→STEP→ D，对方E受身则被←D击中后接C露时雨，←E受身则用夕鹤之舞取消←D硬直等等。

勘误：上期中误将《侍魂 天下一剑客传》的发售日期刊为2004年9月14日，实为2005年1月14日发售，特此更正。
斗剧'06规则摘要：对战时选择无道具出现，战队中二名成员的角色不可重复，罗将神MIZUKI、[illegible]的指令投之后禁止追加攻击[illegible]和[illegible]故意中止等行为。

www.plumbook.cn

游风艺苑

GALLERY OF GAME STYLE

主持人 阿修罗

阿修罗的地狱传言

虽然2006年还没有正式到来，不过按照期刊的惯例，我们的“UCG”已经先行进入2006了！大家应该已经注意到这一期杂志上很多栏目的版式都有了一些改变。我们“游风艺苑”也有一些变化，不知道大家感觉如何。如果大家有任何改进的意见，请往我们专用的邮箱gallery@ucg.com.cn发来意见，好让我们能朝着更好的方向发展！

上海·蒋振华

从画工上来说这幅画非常棒，从对人物的刻画上来说缺少了一分应有的疯狂和邪气，作者应该注意一下

广州·陆卉泉

又是文森特！看来《FF7AC》为这个家伙扛回了不少人气吧！这幅画在整体气氛上的刻画做得很不错！

Longrisser II

威海·D.N.ANGEL

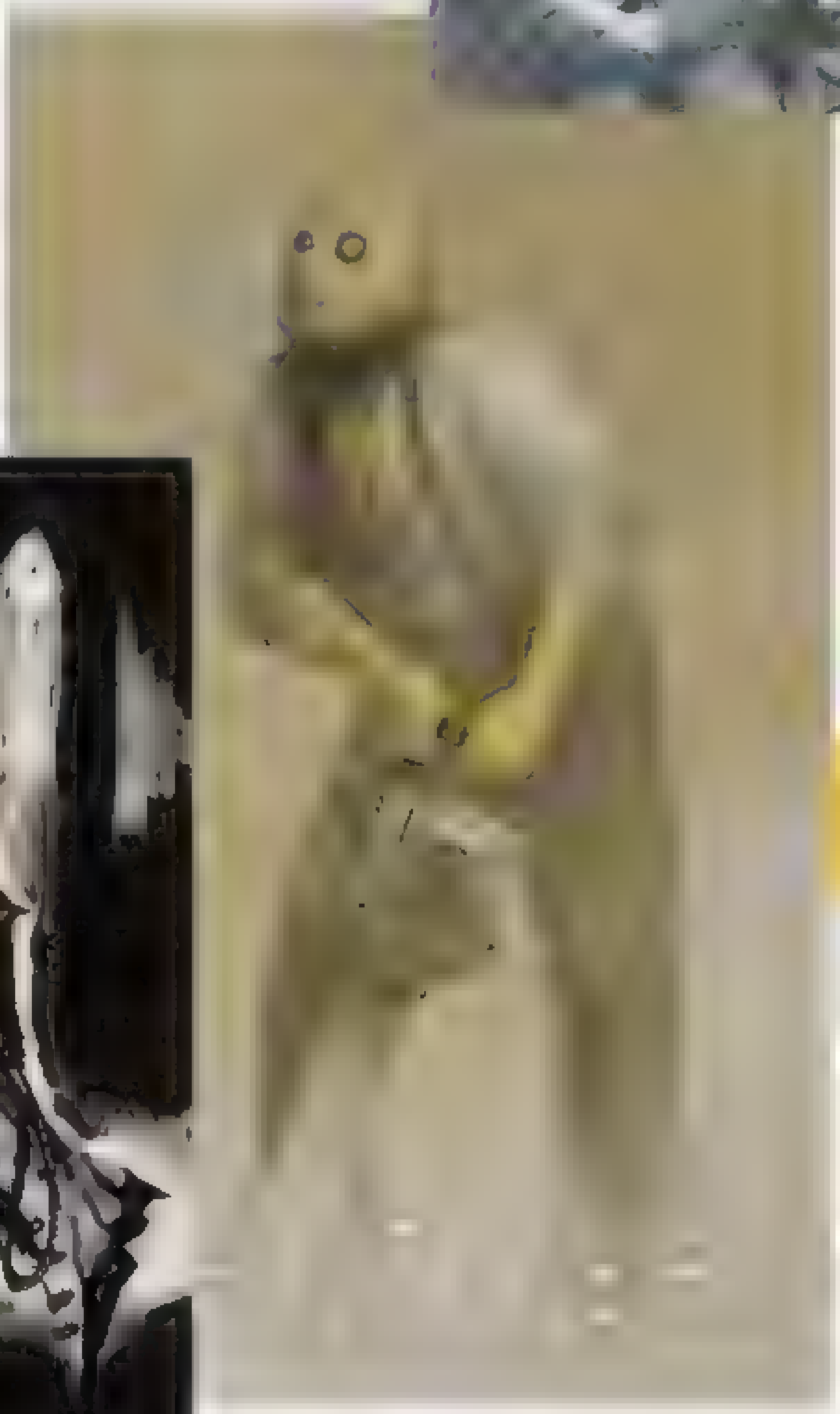
描绘得十分细致，可见作者的素描功力还不错！不过很可惜光影构图令作品的整体魅力下降了很多呀！

连州·小龙龙

从个人角度来说，一直不太喜欢太萌的作品，总觉得略显做作，不过作者的这幅可人倒是为我带来一番清新的感觉呢！

北京·高湛文

这个我爱罗……实在是太可爱了……其余我没什么可说的了，大家自己看吧。



广州·陆卉泉

这幅拉尔夫还是不错的！作者如果想要了解本作的剧情，可以阅读一下本期的剧情小说，应该可以找到一个比较满意的答案的

南京·KAZUYA

这一次KAZUYA给我带来的是《生化危机4》中的电锯大叔，想必玩过这个游戏的朋友一定都会对这个角色留下深刻的印象吧！

上海·King Gainer

《公主王冠》的确是个好游戏，可惜PSP的移植版实在太不厚道……作为加了一个新角色，难道不知道这是4比3的画面了么！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿，请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后。画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件。信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

胜负师：因为想在2006年1A的UCG上为大家准备一期比较特别的自由谈，所以就请来了几位小编，和大家一起聊聊万众瞩目的《FFXII》体验版试玩感受，而本次游戏光环VCD中会有这个试玩版的介绍。建议尚未试玩的读者先看影像，然后再看小编们的发言，应该会更有感觉。另外为大家准备的是一篇《汪达与巨像》的评论，《汪达与巨像》的确是一款不可多得的佳作，当然也有人对其表示不满，且看看Xat是如何认为的吧。自由谈虽然改版了，但希望各位玩家对自由谈的支持不要改变，也希望有更多的玩家真正地参与进来。(自由谈投稿信箱：tt@ucg com cn)

自由谈 PLAYER'S FORUM

给自己讲一个苦难的故事

文 Xat

这是一个故事。

一个简单到没有什么情节的故事。

你会发现它说的是一个男孩，

为了一个女孩。

你扮演那个勇敢的男孩，踏平荆棘。

可是到了最后

你忽然恍惚

分不清自己到底是好人，

还是坏人。

我一直以为自己回到了原来的世界。强逆光下的剪影。面容白净的女孩儿。粗糙的石柱都似乎刻着一样的图腾。一切都是那么熟悉。只是我不再牵着女孩儿的手。我要拯救的女孩儿躺在粗糙却坚硬的石床上，无法开口。我的胯下奔着一头狂野又善性的黑马，我们一起奔驰在空无一人的土地上。

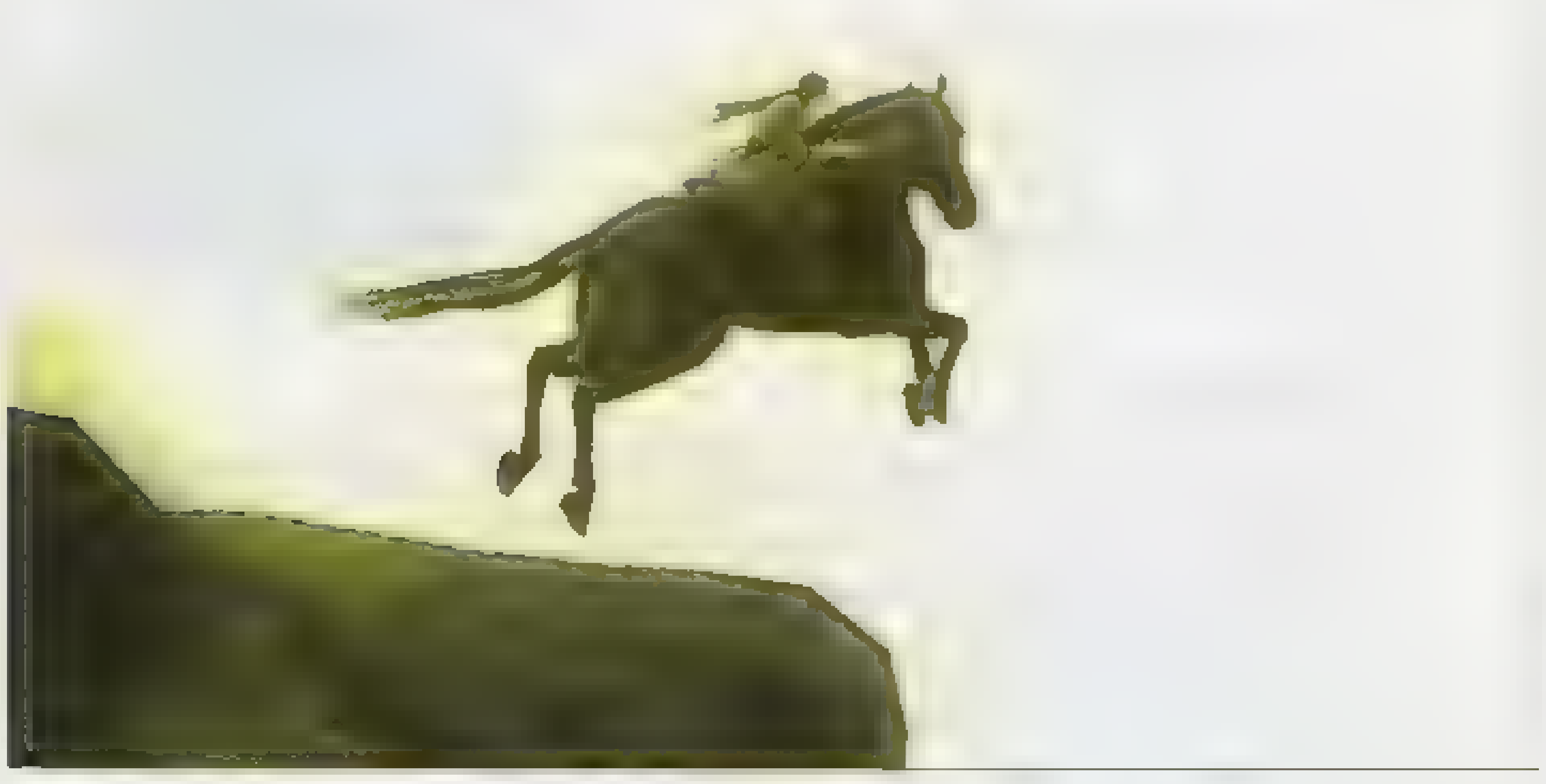
即使美站给出了9.7(满分为10分)的高分，也丝毫没有动摇我对于《ICO》是最美丽的游戏的信念。然而我不得不说，出自同一制作室之手的《汪达和巨像》还是轻而易举地触动了我。已经不是第一次看到一些玩家在找不到对付石像的头绪时，不假思索地翻开攻略，或者干脆丢了手柄，大骂一句"什么破视角！"每逢此景，我不得不故作清高，心叹人间浮躁，他们已无福感受这个伟大的游戏世界。《汪达和巨像》的优点和缺点一样的明显。而一旦能耐心容忍帧数、视角带来的不适，或者长长征途只有一马做伴的冷清，那么这个游戏中别样的美丽便会毫无保留地向你展现开来。

这个游戏是苦难的。从头至尾。它要诉说的就是一个充满了苦难的故事。其中的艰难和痛苦也只有坚持到最后的玩家能够体会与品味。整个游戏围绕着救赎和磨难展开。看似充满了深意，其实主干清晰，干净利落。整个游戏过程中并没有太多的文字加以叙述。难得出现的寥寥几语也是犹如来自外星，实难领悟。制作者要表达的东西全部需要玩家自身来体会。如此厚实的代入感在现在的游戏中并不多见。

游戏的主角为了拯救女孩儿经历的磨难，每一步玩家都陪同到底。绝对不会有当玩家打开一扇门，经历十数秒钟的Loading画面，然后就到了一个新的世界，开始一场新的冒险。没有，这些都没有。玩家所能做的，就是依照有限的提示，跟随光亮的指引(这一点又颇有些宗教意味)，脚踏实地地去寻找战斗的目标。每解决一个巨像，就离女孩儿的苏醒更进了一步。而下一个巨像，又是回归原点，从头开始。茫茫的荒漠，每一个马蹄的印记，都是玩家亲自操控带来的见证。难得的林间流水，也只是一番小憩。也许再往前几步，便是一场新的恶战。

在每场战斗之间没有任何用来给玩家调节情绪的小杂兵，玩家要做的事情单调而纯粹。就是在荒原上寻找下一个目标。这样的设计无疑将找寻的过程也凸现得无比艰辛和枯燥。战斗的目标只是各不相同的石像。或暴躁强势，力压千斤，或与世无争，独享此生。没有特别简单的战斗。玩家需要先找到规律，顺着亮点，亦步亦趋，也许攀上石像的头顶，也许紧抓住飞鸟的双翼。在苍茫的天空中随着巨像上下翻飞固然很有观赏性，可一旦被甩落到地面，从头开始，则又是一番痛苦的攀爬。

倘若说《ICO》带领着《波斯王子：时之砂》开启了3D动作解谜类的一种新形式，那么《汪达和巨像》绝对是在此基础上的又一次突破。无论《ICO》还是《波斯王子》，或者其他此类型的游戏，所要面对的攀爬跳跃都是静态的。即使有些如同《时之砂》中布满尖刺的石柱来回滚动，这也是和玩家没有任何互动的。石柱并不会因为王子的站位而破坏了运动规律。而大多数的此类游戏场景，在玩家正式着手开始破解之前，都可以耐心观察，找出破绽。一番精心的计算之后，就用自己熟练的操作去实践。



但是《汪达和巨像》并没有局限在这样的游戏性中。多数的石像并不是驻足观看就可以知道破绽的。手中的长剑所引出的光亮也仅仅是一个大致的方位。解开谜团的方法只有一个，先爬上石像。好多石像都是在玩家爬在其身上才发现破绽。而更重要的是，不比《ICO》或《时之砂》中静止的石阶，被攀着的石像会根据玩家的动作进行反馈。虽然这些和玩家互动的动作内容还是有限的，但是努力挣扎着想把男孩甩脱的感觉有时真可算作惊心动魄。握力槽这种在《潜龙谍影2》(PS2)中就存在着的东西(也许更早)，在这里自然算不上新鲜。但是只要玩家面对的谜题是静态的，握力槽也只是在战前计划中的一个因素。或者说，就是多了一些花样罢了。但是在《汪达和巨像》中，玩家要在巨像的身上合理分配使用气力，并且寻找可以站立恢复的时机。在这个"动态"3D动作解谜的大作中，气力槽无疑扮演了核心的角色。也正是因为以上种种，《汪达和巨像》才把自己鲜明地区分在传统3D动作游戏之外，可以毫不夸张地说是开创了又一种全新形式的游戏性。

也许正是因为击溃巨像所付出的巨大努力，才能更加真切地感受到巨像轰然倒塌时带来的震撼，犹如金字塔在一瞬间被粉碎，同周围的一切均化作飞扬的黄土。或者那巨像是天上的飞鸟，缓缓沉入水底，激荡起高高的水浪，透过水花看见的天空却折射不出应有的色彩。水浪到男孩身边已是安静的层层涟漪。

如同《ICO》一样，男孩到了最后也失去了陪伴多时的伙伴。战马落崖，空灵的歌声回荡在天空。马儿最终还是走回了石殿，只是男孩已不再是当初的那个男孩。挑战戒律的男孩受到了众人的诅咒，长出了尖尖的双角，又在一团黑影中化为恶魔。

我究竟是不畏艰难的勇士，还是屠杀无辜生灵的恶魔？我敲打地面的双手仅仅是出于对诅咒的抵抗，还是本性中的杀意难以容忍这些自不量力的村民？

故事终于陷入了思考。

而男孩终于回复人形，但也止不住跌入背后的深渊。作为玩家的我们只好一同跟随着男孩，无奈地翻着一个又一个的跟头。

受尽伤痛的爱马终于慢慢走了回来。跛脚的黑马和少女对立相望，可能是我所见过的最动人的场面。其中的美好只有曾经经历过那些磨难和伤痛才可以体会。

虽然到这里，多少能看出和从前的故事有着千丝万缕的联系。但是我仍不愿意在此时谈及从前的那一个故事，那是我心里一抹无法亵渎的神圣和美丽。

终于，在村民们驾着的群马的嘶鸣中，这个世界里最雄伟的长桥也最终坍塌。如同石像一座又一座倒下，而此时的少女，睁开了她、那美丽的眼睛

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

小编有话说——《FFXII》试玩版随谈

◆◆◆◆ 泰坦

"《FF》系列"的老爹爹坂口博信曾对后生松野泰己说，你把《FF XII》做得这么好，这不是给以后的《FF》出难题嘛。当时消息传到国内，我听来颇不以为然，直到今天亲手试玩了这款游戏的战斗部分，我才感到坂口老前辈所言不虚。相比从前的《FF》，本作战斗改变最大的地方是：①随时下达指令，ADB槽蓄满时角色将按照预先下达的指令行动；（过去是在ATB槽蓄满时或轮到角色行动时才可以下指令）②角色拥有相当不错的AI，你不下达指令他们也可以自动攻击和回复；③大地图上遇敌不切换场景，敌人之间也会相互攻击。

这三点变化听起来不算什么，但如此巨大的变革实现在一款成功发行了十代的单机RPG上面，不能不让厂商慎而又慎，《FF XII》断断续续延期了两年发售也很可能与战斗系统的变革有关。既要求变，又不希望失去老玩家，为此SE起用了松野泰己这个怪才，而开发途中又因故换上老油条河津秋敏，可以说这是《FF》历史上最复杂、最痛苦的一次制作历程。从电玩编辑的角度来看，我们玩了诸多RPG，可以说《FF

XII》的战斗设计绝不亚于以往任何一款RPG，攻击系统既严谨又新意十足，人物、画面、代入感和操作感都无可挑剔，而这些都可以略过不谈——至少新的战斗系统更合乎当前这个游戏时代：任何时刻都可以操作每个角色；目标清晰明确；场景统一化；指令在下达到执行的这段时间里仍可以调整战术；不做无意义的等待。

最后容我感慨一段：人的一生中能有几个五年，无非十来个而已。《FF XII》让我等了五年(2001～2006)。下一个五年，学校里的学生们要投身社会为事业而奋斗；再下一个五年，他们也许会结婚生子，不可能再像从前那样虔诚地等待一款带给我们最多感动的游戏的续作　而在这个五年里，我们大家还可以期待着《FF XII》的发售，期待着伊瓦利斯大陆的冒险之旅。

◆◆◆◆ 胜负师

对于历经N度延期的《FF XII》，可能有些玩家的心态已有所转变，不过这次的试玩版却是令人振奋的。试玩版特别选择了明暗两个场景，来体现其画面与美工的超高水准；完全颠覆的战斗系统让人惊叹《FF XI》制作群体的创新意识与革新勇气。从系统中可以明显看出其吸收了《FF XI》的经验，加入了网游的很多流行元素，但"《FF》

系列"的关键词却也一个都不少，ATB、道具、魔法、状态、召唤兽等等……这是一款全新的游戏，但又的的确确是我们所熟悉的《最终幻想》！保持传统精髓的创新是难能可贵的。这样的系统对今后的RPG发展不知会起到多大的影响，但相信这种影响会是正面的。如果说自己对系统有什么不满的话，那就是感觉游戏的动作要素还欠缺了一些，如果角色的攻击是由自己操作，而不是ATB槽满后自动出招的话，那应该会使爽快感大幅提高吧。（一个动作游戏迷的异想天开，呵呵）

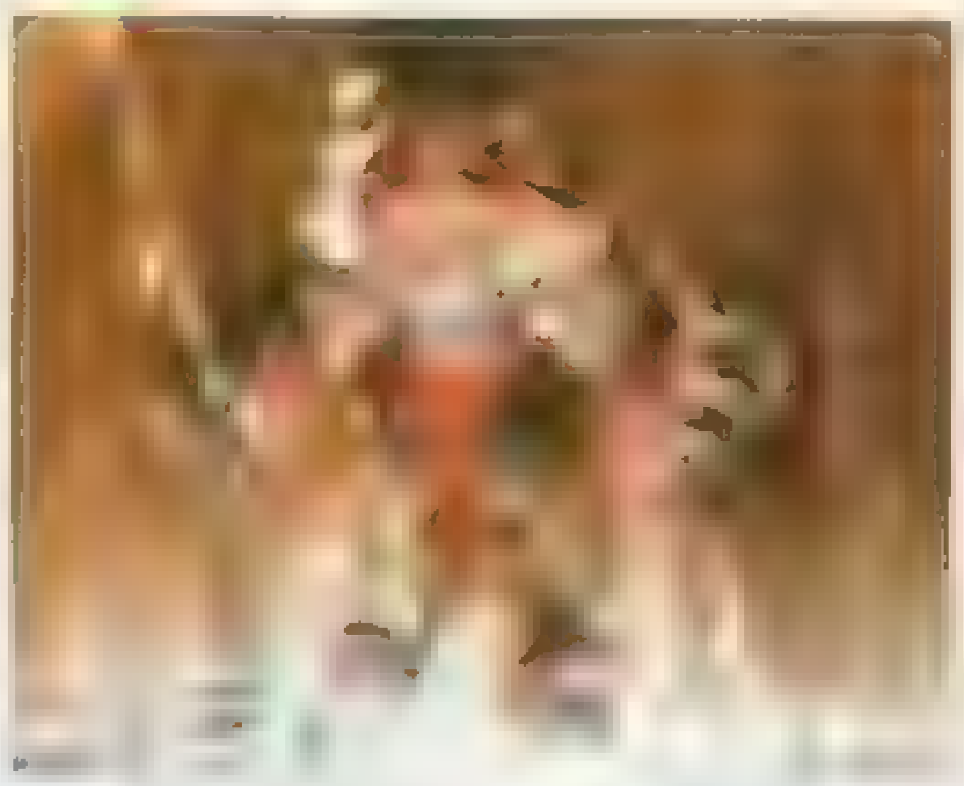
多年前，自己曾为《FF VII》、《FF X》而痴迷狂热，但现已转为ACT属性的胜负师远不及泰坦、小邪等人对《FF XII》那样关注与期待，但《FF XII》还是极有可能成为2006年胜负师通关的惟一一款RPG。

◆◆◆◆ 沙漠

从《FF VI》开始，"《FF》系列"的画面就不会让人失望，但第一眼看到《FF XII》的画面时依然感到了莫名的震撼和久违的感动。体验版中的PHON COAST场景美到极点，一看到那湛蓝的天空便知道这就是我们期待的《FF》。而敌人在地图上可见以及进入战斗无须切换画面的设定更让人能够自始至终保持欣赏的好心情，几遍打下来竟然有一种"好山好水看不足"的感觉。不知道在正式版中SE为我们准备了多少这样的美景，我已经有些迫不及待了。

从体验版的情况来看，《FF XII》的战斗系统果然别致。对于这样一个连菜单都不能打开的体验版，个人不想发表太多的"高论"，但本作的战斗系统一反传统是毋庸置疑的，在此对SE的创新精神表示钦佩。不过召唤兽的设定个人不太喜欢，主要是不能手动控制，感觉和《王国之心》里那帮废物半斤八两。当然，目前我们玩到的体验版连E3上的体验版都不如，与正式版的区别肯定很大。

强烈期待！



◆◆◆◆ 多边形

因为在2004年的E3上试玩了《FF XII》，所以作为编辑部第一个体验过《FF XII》的人，我还是有资格说上两句的！（笑）虽说多边形玩通过《FF》的七八两代，但是相对于编辑部其他几位"FF饭"来说，我依然是个新手，所谓系统进化啊变更啊之类的核心问题对我来说并没有切肤之感，但我却可以从更直观的角度去看待这款作品。

画面真的很漂亮，这是我的第一印象，想来PS2已经步入末期，各大游戏厂商　尤其是SE这样的PS2核心开发商　早已完全掌握了PS2的潜力，能够做出如此宏大且清澈的画面相信也是理所当然。人物建模上则带有个人比较喜欢的《漂泊的故事》的风格。整个游戏舞台(特别是海滩)的颜色非常丰富，且绝没有出现因为特效太多或者旋转镜头时的拖慢现象。

从战斗方面来说，WAIT和ACTIVE模式分别针对新手和老手，而多边形更喜欢后者一些，因为这样的战斗和时下流行的网游比较相像。(说实话，我对那种传统RPG战斗　敌我站两边，你一刀来我一剑，血不够了吃个大力丸　的方式有些不太感冒)在紧张的战斗中要安排各种战术或者使用道具或者召唤GF，这种感觉非常刺激。提到召唤兽，比较令人不满的就是召唤兽会替代其他队友的位置，感觉这种设定不太合理，我们假想一下，如果每个队员都可以召唤GF，那样的战斗岂不是更加火爆？而也许是因为试玩版的缘故，召唤时的特效也显得单调且缺乏魄力，相信在正式版中会得到改善。

◆◆◆ 邪魔天使

原以为PS2上的《FF》在画面上已经没什么突破了，但看到海滩的场景时却着实被"萌"了一下，海滩上的树木、草地以及石壁的描绘也非常细致，再想到这次的《FF》视角可以转，能够在这么高的要求下还能做出如此细致的贴图，SE果然是一个在游戏画面上不用担心的厂商。而在动作的流畅度方面，因为本作采用的是地图上直接遇敌，所以人物的动作做得很流畅，不论是普通的跑动，还是逃跑时的快跑，还是靠近敌人时的谨慎移动，动作方面都做得很真实。

《FF XII》改变最大的就是战斗系统了，由于借鉴了《FF XI》的一些战斗系统，所以让人玩起来有些像是在玩网游，不过战斗不切入战斗画面这倒省了不少时间。而战斗中人物不停地移动身位、找最佳位置、在远处用远程攻击……这些"动"的要素在游戏里让你觉得这是一场真正的战斗，这可以说是《FF XII》的最大魅力所在了吧。

在召唤兽方面个人觉得出场做得稍欠华丽了一点，之前的几作每个召唤兽出场时都有自己专有的出场POSE，这次大家都从一个魔法阵里出来，希望这只是简略画面，而正式版中还是会有华丽的出场吧。当然，召唤兽放大招的时候还是很有气势的，不过出招的时机就……总之其他小编说是在时间结束前放，但我愣是没放出来，看来这只能归结为个人人品问题了。(　)

最后让我们还是俗套地来个华丽的总结吧，总之一句话，《FF XII》是最另类的《FF》，但我相信也是最有趣的《FF》。

游戏动漫园

GAME & A.C. GARDEN

最近半个月一直在忙于某些事情，结果在做这期“游戏动漫园”的时候才发现，我这十几天竟然什么动画漫画都没看……呼呼，等做完这期杂志的时候看来要恶补一下了。不过在查阅阳光学员的邮件时偶然间看到了一篇《银河英雄传说》的同人文章，这也一下子勾起了我久远的回忆。第一次看这部作品是在高一的时候，而且是邻近期末考试的时间，本来卡伦是想在考试前先看一本的，但没想到一读起来就完全收不住了……直到现在，书中那几出名场面依然令我无法忘怀，甚至说这本书影响了我的世界观也不为过。时过境迁，《银英》和田中芳树的名字已经好久没有出现在我们的视野中了，不知现在看“游戏动漫园”的朋友有多少人是这部作品的FANS呢？如果你有兴趣的话，不妨来邮件讨论一下吧。

动漫情报站

事件 奥斯卡奖动画片初选名单揭晓

美国电影艺术与科学学院于11月17日宣布了角逐第78届奥斯卡最佳动画片奖的初选名单，宫崎骏的《哈尔的移动城》和大友克洋的《蒸汽男孩》等十部动画名列榜中，而根据规定，在这十部动画里，能够获得提名并竞争最佳动画片奖的将只有三部而已。

除了上述两部作品外，其他八部作品分别是：《四眼天鸡》、《僵尸新娘》、《马达加斯加》、《小人国历险记》、《欺骗！小红帽的真实故事》、《机器人》、《酷狗宝贝：人兔的诅咒》以及《战鸽快飞》。

最终的提名名单将在2006年1月31日公布，而第78界奥斯卡奖颁奖典礼将于2006年3月5日在好莱坞举行。

《网球王子》真人电影版明年上映

虽然《网球王子》的动画版已经完结，但本作漫画版的受欢迎程度却是有增无减，累计销量早已突破了三千万大关。不知是不是受到了《NANA》、《TOUCH》、《下弦之月》等漫画纷纷被改编成真人电影版的影响，《网球王子》的真人电影版也已开始拍摄，并将于明年开始放映。

主角越前龙马的扮演者为年仅15岁的本乡奏多，在本片导演松田心目中，无论从演技、性格还是外形上来看，他都是饰演这个角色的不二人选。而本乡奏多也是显得信心十足，目前他已经投入了紧张的网球训练中。

另外，原作中的那些必杀球则将由“日本视觉特效第一人”阿部由一通过电脑特技来令其显示于大屏幕上，这也是个令原著FANS振奋的大好消息。

动画 《机动战士高达SEED－D》特别篇12月25日日本放映

12月25日深夜，日本将会放映《机动战士高达SEED DESTINY》的特别节目——《机动战士SEED DESTINY FINAL PLUS——被选择的未来》。在这个特别节目中将会包括50集动画的总集篇以及新作After Episode。

虽然官方的宣传口号是“战败的真、苦战而胜的吉良和阿斯兰等人所步往的未来是？”不过……卡伦怎么都不觉得对于吉良和阿斯兰来说那场战争能被称为“苦战”。用“谈笑间，樯橹灰飞烟灭”这句来形容倒差不多……

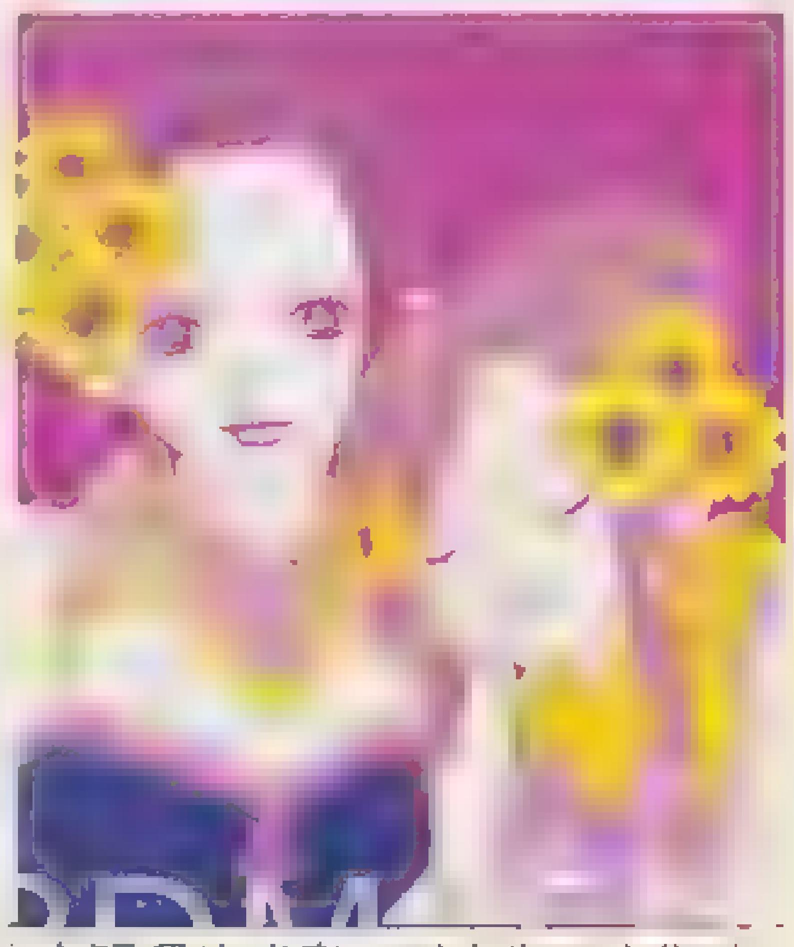
事件 《哈尔的移动城》再度创造历史 DVD版销量排行包揽冠亚季军

11月16日，《哈尔的移动城》的DVD开始于日本发售，而其一登场便以70.8万张的成绩登上了DVD综合销售榜的榜首。不过，更令人吃惊的事情还在下面，占据亚军和季军位置的竟然也是同一部作品。《哈尔的移动城 特别收录版》排名第二，第一周销量为5万张，《哈尔的移动城 吉卜力SPECIAL超短篇集BOX》排名第二，第一周销量为4.7万张。

在此之前，只有《跳跃大搜查线》的DVD曾经达到过同一部作品（及关联作品）占据销售榜前三名的成绩（分别是《跳跃大搜查线岁末特别警戒篇·完全版》、《跳跃大搜查线特别篇 秋季的犯罪消灭·完全版》和《跳跃大搜查线番外篇湾岸署女警察物语·初夏的交通安全特别篇》）。而《哈尔的移动城》则是史上第一个达到这种成绩的动画类作品。

动画 《NANA》动画版明春开播

对于矢泽爱来说，2005年可算是个大丰收的年份，而这，完全要归功于当前少女漫画的王者——《NANA》掀起的一股席卷全日本的狂潮：漫画版累计销量将近3200万本；由Konami制作的PS2版游戏发售；由中岛美嘉主演的真人版电影大受好评；包括西川贵教、大冢爱在内的13组著名歌手联合推出致敬专辑《LOVE for NANA～Only 1 Tribute～》；不仅如此，在日本周刊娱乐杂志《oricon style》的读者投票中，《N A N A》更是被评为最佳少女漫画TOP100中的第一名。



2005年很快就要过去了，但《NANA》的受欢迎程度丝毫没有减弱。今年10月，矢泽爱的另一部著名作品《天堂之吻》被改编成了TV版动画。而当明年春天本片播映完后，《NANA》的TV版动画也将开始于日本上映。目前，制作方还没有公布关于本作更多的消息，对本作感兴趣的朋友敬请关注“游戏动漫园”的后续报道。

《云之彼端，约定的地方》将改编漫画

与之前的《星之声》一样，新海城于2004年制作的剧场版动画《云之彼端，约定的地方》也将推出同名漫画，而执笔的依然是在《星之声》时便与新海城合作过并深受读者肯定的青年漫画家佐原ミズ。《云之彼端，约定的地方》的漫画版将于明年1月开始于讲谈社的漫画杂志《月刊Afternoon》上进行连载。

在2005年，新海城的这部动画曾经获得了“每日映画”动画部门大奖，并且不久前还作为参展影片于上海国际电影节中放映，相信大多数观众在看过本片后都会对作品的画面和剧情有着深刻的印象，尤其是那美仑美奂的画面更是令人赏心悦目，而这也令人们对佐原先生如何用黑白两色的漫画来重现动画的场景感到有些怀疑。但不管怎样，还是让我们翘首期待吧。

女神大人2006年再度降临人间 《我的女神》第二季开始制作

虽然于今年年中播放的《我的女神》TV版动画表现只能说是平平而已，但这依然没有改变本作原定的制作计划。明年春天，《我的女神》第二季动画便将于日本放映，希望这次制作公司能够吸收之前的教训，在情节和作画上多下一些功夫吧。

除此之外，在12月23日，《我的女神 SPECIAL DVD》也将发售，这张DVD中共收录了TV版中并未播放的第25集和26集，另外还将收录总集篇特典影像，喜欢这部作品的朋友可千万不要错过咯。

五年磨一剑，《梦里人》终将开播

11月9日，“OACC2005华语动漫盛典”在人民大会堂举行。而在会上，中央电视台的动画导演李剑平宣布，制作时间长达五年之久的央视首部青春动画片《梦里人》将于12月份在中央电视台进行播映，而这也是央视动画频道首次播放青少年题材的动画。

相信有些朋友还记得，早在几年前在各大动漫杂志上便传出过《梦里人》动画版开始制作的消息。而李剑平导演第一次注意到由国内知名漫画家姚非拉创作的《梦里人》时更是早在1999年。

李剑平说：“没有想到这个片子会耗费5年的时间，《梦里人》总共26集。作为中国第一个把新漫画改编成电视连续动画片的作品，故事、人物造型是制作起来最困难的地方，改编画稿数目近50万张，光特写镜头就有10万张。”

目前，许多漫迷对于国内动画过于低龄化颇有微词，之前虽曾有过《我为歌狂》的成功先例，但那也只是昙花一现而已。希望《梦里人》能是国内动画界真正关注青少年动画的一个开始吧。

经典赏析

墨子攻略

绘画 森秀树

原作 酒见贤一 **协力编剧** 久保田千太郎

剧情简介

时值战国，金戈铁马，民不聊生。

在广阔的中原大地上，齐、楚、燕、韩、赵、魏、秦七国间纷争四起。而与之相对的，能人异士也在这战火纷飞的时代中层出不穷。

赵国15000将士驻扎在易水对岸，对燕国的小都城——梁城虎视眈眈，誓要在一个月后发动总攻将其一口吞下。仅有4500人的梁城人心惶惶，急忙向继承了墨子遗志，以城池防守战术而闻名天下的墨家求助。坚持兼爱、非攻，认为杀人乃不义之事的墨家之人被称为墨者，每当弱小的城池受到攻击并向他们发来求救讯息时，他们总会立即赶至那里帮助防御，并完全不收取任何酬劳，可以说是纯粹的奉献行为。

梁城城主梁溪本以为墨家会派五十甚至一百名墨者前来帮助守城，但令他大吃一惊的是，来到梁城的墨者却只有一个人，而这个其貌不扬、外貌像是乞丐一般的矮子更是怎么看都无法令人信赖。但是，他没有想到，梁城百姓没有想到，赵军也没有想到，这个名叫革离的男子竟然一次又一次地凭借他的智谋及领导能力阻止了赵军的攻势。

但就在此时，由墨家派来的薛并却向梁城百姓宣布了一个惊人的事实——由于与墨家首领田襄子意见相左，革离早已被逐出了墨家，而这次守护梁城也只是他的个人行为而已，梁城的生死存亡与墨家毫无干系。

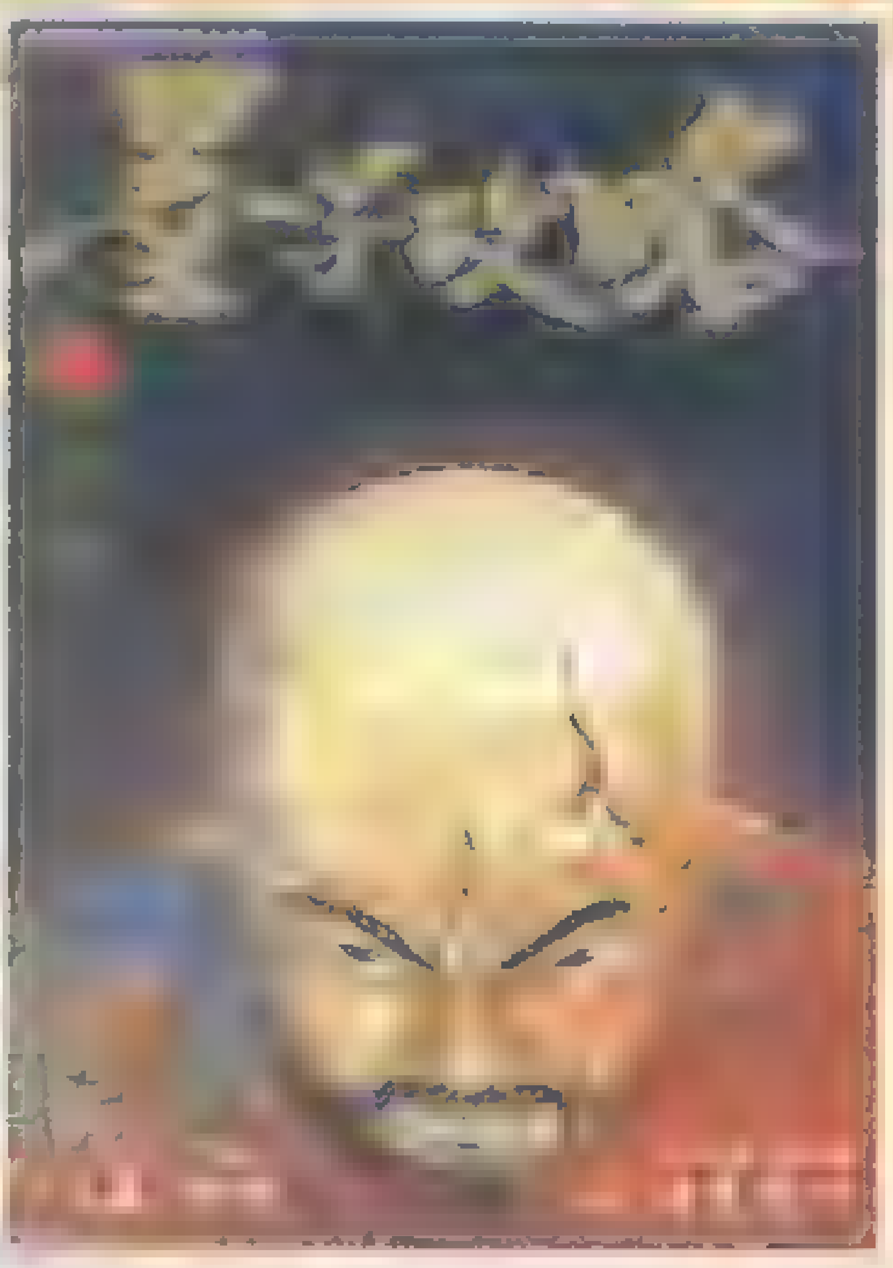
原来，墨家第三代首领田襄子在心腹薛并的蛊惑下决定与秦结盟，帮助秦以武力铲平其他六国。至于梁这种小城池的生存存亡压根就不是他关心的事情

墨家已经变质了。当悲哀地觉察到这一点时，革离默默地离开了自己的故乡

“我要去梁城。有人来求救，墨者就不可以见死不救。”

在这个充满了战火、鲜血和死亡的时代中，名为革离的男子为了墨家的信念展开了孤独的战斗。

评价



许多初次接触《墨子攻略》的人说不定会因为作者那粗犷的画风以及主角革离的形象（极其酷似徐锦江）而对本书敬而远之，但如果你能够耐着性子看下去的话，就会被书中那精彩的情节深深吸引。酒见贤一以波澜壮阔的战国历史为背景，着重描写墨者革离的传奇故事以及墨家的理念，也就是墨子信奉的防守、兼爱非攻的精神。从书中的诸多方面我们都可以看出，酒见贤一对于中国春秋战国期间的那段历史非常了解，只不过他借革离之口表达出来的对于《孙子兵法》的轻视也许会让一些读者感到不爽。革离毫无疑问是全书中塑造最为成功的角色，其坚忍不拔的性格给人留下了极为深刻的印象，而除此之外，赵国将军巷淹中、农夫蔡丘等角色也令人过目不忘。在129期的“游戏动漫园”中，我们已经为大家报道了张之亮将会拍摄《墨子攻略》的电影，主角则是刘德华的消息。而随着情报的进一步公开，我们也了解到了本作的制作阵容之强大。《墨子攻略》电影版投资超过1.5亿元，制作阵容汇集了中、日、韩三国著名电影人。女主角的扮演者由李冰冰担纲，而王志文以及韩国著名影星安圣基也将在电影中担任重要角色。如果张之亮和刘德华真的能将漫画的精妙之处在大屏幕上成功演绎出来的话，那也实在是所有动漫爱好者的一件幸事呢。

映画馆

为游戏玩家推荐电影佳作

本期主题：哈利·波特

胜负师

Email：game3@ucg.com.cn

文 邪魔天使

在广大读者的要求下，2006年度的UCG会开辟与电影相关的新栏目，也就是现在大家所看到的"映画馆"。本栏目的宗旨是向游戏玩家推荐好看的电影，如今游戏电影化已成大趋势，更好地欣赏电影，也就能更好地欣赏游戏。而在游戏之外，五彩缤纷的电影世界同样值得我们去品味。"映画馆"的主持人是胜负师，不过每一期都会由不同的小编和大家聊聊自己喜欢的电影作品。第一期请来的是邪魔天使，他会带领大家一起去《哈利·波特》的魔法世界逛逛，看看这个横扫票房的年轻巫师到底有什么过人之处。

哈利·波特与火焰杯

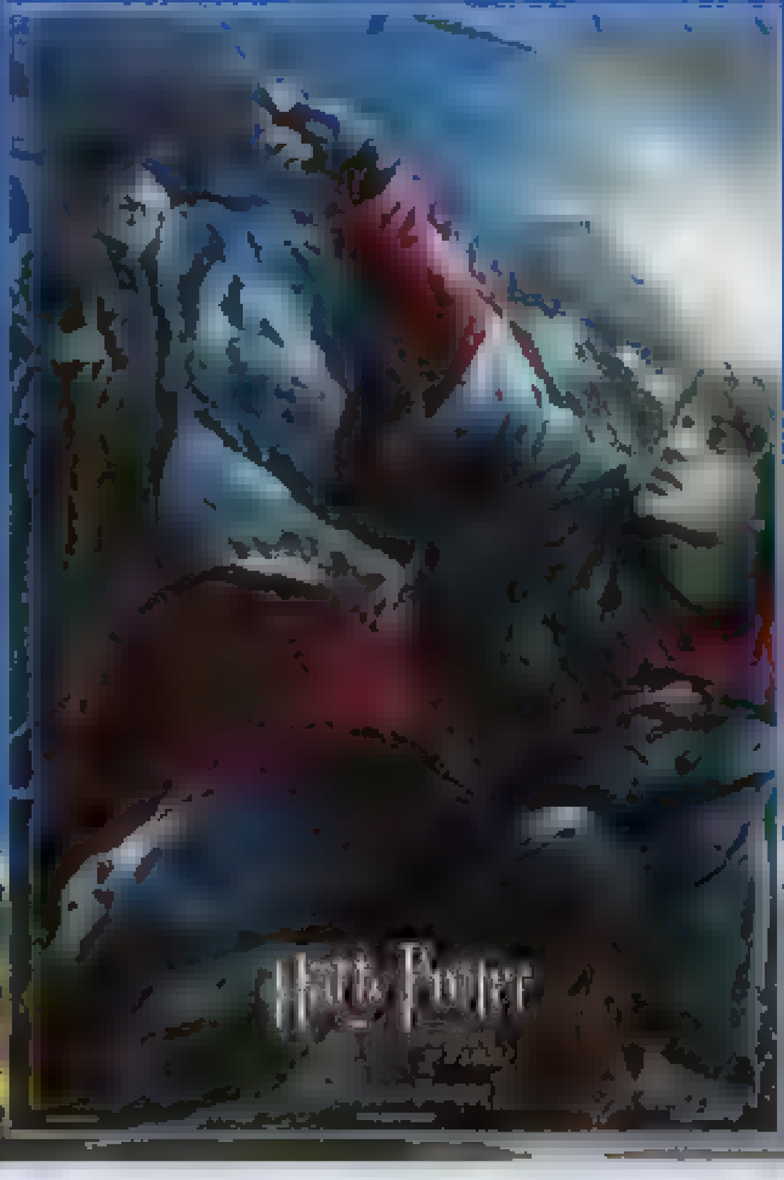
经过 年学习，现在哈利已经是霍格沃茨魔法学校的一名四年级的学生了，新学年伊始，受罗恩老爸的邀请哈利、赫敏与他们一同前往观看魁地奇世界杯的比赛。不过在比赛结束之后，食死徒的突然出现打破了欢快的局面，而这时天空中也出现了已经消失了13年的黑魔标记。这场混乱的阴影笼罩了整个魔法界，也让哈利极为不安。另外，一个不断重复出现的噩梦也一直纠缠着哈利。今年，第四位黑魔法防御课的老师疯眼汉穆迪也在雷电暴雨交加的夜晚来到了霍格沃茨，这个独眼、相貌凶恶、缺了一条腿的老师的到来似乎已经预示着今年哈利的日子也不会好过了。

三强争夺赛是霍格沃茨、布斯巴顿、德姆斯特朗三大魔法学校共同举办的魔法界的重大赛事，但由于之前出现了比赛成员死亡的事件而停办了一段时间。而今年在邓布利多校长的大力支持下重新召开，而比赛的举办地就在霍格沃茨学校。布斯巴顿和德姆斯特朗的精英们齐聚于此，从火焰杯中吐出的勇士有布斯巴顿的芙蓉、德姆斯特朗的克鲁姆以及霍格沃茨的塞德里克，但是，本应该是三人参加的三强争夺赛，在火焰杯第四次吐出勇者的名字后发生了微妙的变化，这第四个勇者就是哈利·波特。经过三个条件苛刻的魔法项目，哈利终于拿到了奖杯，但他并不知道这个比赛其实是个阴谋。奖杯其实是一个门钥匙，它将哈利传送到了噩梦中的那个地方，在这里他亲眼目睹了宿敌伏地魔的复活与塞德里克的死亡。虽然最后凭借魔杖以及父母、塞德里克的灵魂的帮助哈利回到了霍格沃茨，但这一变故让他亲身体会到了失去朋友的痛苦。

伏地魔，这个巫师界连名字都不敢提的大魔王的复活预示着哈利与他正面交锋的日子已经不远了。

邪魔的影评

[illegible]



《哈利·波特》前三部电影回顾

哈利·波特与魔法石

居住在女贞路4号的哈利·波特从小寄养在姨父家里，一直受到姨父一家的欺负，但在他11岁生日那天一个高大巨人的造访让他知道了自己的身世。原来他的父母都是巫师，在与坏人的较量中死亡，而他则是在巫师界有着极高名气的小孩。继承父母遗志的哈利来到了一所魔法学校，这就是有名的巫师学校——霍格沃茨，在这里他与前来途中的火车上遇到的罗恩和赫敏成为了好朋友。不过作为一名巫师，所学的课程与现实世界中大相径庭。变形、药草、黑魔法防御 当然还有著名的魁地奇球，而才一年级的哈利也体现出了他在魁地奇球上的天赋。当然，学习的途中肯定不会一帆风顺，纨绔子弟马尔福、阴沉的斯内普教授老是找哈利的麻烦。但最要命的是一个邪恶的阴谋正在霍格沃茨滋长，一颗贤者之石让哈利知道了杀死自己父母的凶手 也是他一生的敌人——伏地魔。

哈利·波特与密室

哈利在霍格沃茨学习魔法已经有一年了，但他放假的时候必须回到刻薄的姨父家里，此时也是哈利最想好友罗恩和赫敏的时候。他不停写信给他们 但一直都没有收到回信。原来是一个小精灵多比扣下他的信件，多比还劝告哈利不要回霍格沃茨，因为那里有危险。但对于哈利而言霍格沃茨才是他真正的归宿，于是不听劝告回到了学校。此时学校里发生了奇怪的事，有学生被石化，而哈利也莫名其妙地听到"密室已经打开，邪恶力量的继承人将杀光麻瓜(对不会魔法的普通人的蔑称)"的奇怪声音，而哈利也不知为什么会说蛇语。罗恩的小妹妹金妮也失踪了。哈利在桃金娘的帮助下找到了密室，在这里他碰到了被日记附身的金妮，原来那本日记是年轻的伏地魔所写。哈利与日记中的年轻伏地魔大战一场，伏地魔召唤出了石化学生的罪魁祸首——一条巨蛇。关键时刻，邓布利多的凤凰给哈利送来了格兰芬多之剑，哈利凭借自己的智慧与勇气战胜了巨蛇，用巨蛇的毒牙破坏了日记，再次战胜了魔王。

哈利·波特与阿兹卡班的囚徒

已经是魔法三年级学生的哈利因为玛姬姑妈侮辱他的父母将她变成了气球，哈利原以为自己违反了禁止在麻瓜世界使用魔法的条例会受到处罚 但魔法部长康纳利·福吉却没对他进行处罚。原来被关押在阿兹卡班监狱的小天狼星布莱克逃出了阿兹卡班，他的目标就是哈利·波特。而更让哈利惊讶的是布莱克曾经是自己父母最好的朋友，但他却将自己的父母出卖给了伏地魔，而布莱克居然是自己的教父！新学期黑魔法防御课又来了一名新老师卢平，他被喻为霍格沃茨有史以来最好的黑魔法防御课老师，他教会了哈利很多魔法以外的东西。

哈利决定面对布莱克，这个出卖他父母的人，但事情发生了更大的转机。卢平居然是布莱克的朋友，而且是个狼人，而真正出卖波特夫妇的竟然是他们的好友小矮星彼得——他一直变身为老鼠充当罗恩的宠物。最后哈利拯救了布莱克，而布莱克告诉哈利"你就像你父亲一样勇敢"，哈利终于明白原来父亲一直活在自己的心中，他一直在守护自己。

www.plumbook.cn

绘 星仔　剧本 D·S

电梯惊魂!!
终于到了，好慢啊……
对了，莫非这就是那传说中的电梯?
“传说中”?
对啊，就是以前在编辑部故事中出现过的那个恐怖的电梯。
听你一说，似乎有点印象……
电梯会中途掉下来，好可怕啊……
哇!
救命啊!
哇呀!
是啊。
对了，当时在场的D·S有什么感受呢?
咳，这个啊……
当然是异常冷静地临危不惧啦，这种小事情……
真的?
那当然! 后来我见情况危急，便伸掌硬生生地将电梯截停，这才化险为夷!
哼哼……
难道我学过如来神掌这种事也要告诉你们吗?
D·S真的这么厉害啊?
原来只是电灯暂时故障而已……
哎，D·S呢?
啪
静—
天啊，不会是电梯又坏了吧!
救命啊!
D·S呢? 快显神威啊!
救、救命啊!!!
End

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动信箱

互动信箱

1. 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2. 邮政信件：兰州市耿家装邮局99号信箱　游戏机实用技术杂志社　邮编：730000
3. 手机短信：移动手机发送DC+意见与建议到33557770　联通手机发送到93557770

本期为您准备的礼物

——让您领略次世代掌机的迷人风采！

ACG精美周边

中奖者将随机获得下列奖品中的任一种

超大幅布制游戏海报
ACG主题纪念T恤
ACG主题精美明信片
时尚ACG运动护腕
FF金属封面笔记本
FF大幅亮丽水晶贴
尤娜挂饰精致手机链
Q版小编形象随意贴(随机5款/人)

本期特别放送 100名

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

读者意见 UCG的版式好长时间没有变过了，而且栏目翻来覆去就那么几个，看得有些乏味。

解决方案 UCG本期开始大改版啦！作为新年第一期带来的新气象，不知读者朋友们可否满意呢？此外，我们还新增了许多全新的栏目，从本期开始将陆续登场！希望大家继续踊跃提来宝贵的意见！

读者对12A封面的看法

西安　鲁霄：封面《为你而生》总体感觉不错，但是作为以各种华丽游戏为主题的UCG而言，我觉得更应该将封面设计得华丽个性些，这样更能吸引读者购买。

上海　王辰卯：很有意思，有点像化妆品或瘦身产品的平面广告。

北京　孙宇：本期封面评价如果5分是满分的话，我只能给2分。色彩单调、黯淡，总给人一种压抑的感觉。

柳州　范敏：这次的《为你而生》封面害我去了两次书报亭都没找到UCG，以为这是女性杂志。

levelup.cn　sndyy：近来杂志的封面有点问题，不符合贵刊的一贯风格，几次去买书，看见封面后第一感觉都是这是《游戏机实用技术》吗？

> **编** 大概是本期封面过于"另类"的缘故，其并没有得到大多数读者的认同。虽然也有部分读者表示这个封面在选材上创意十足，但更多的读者则认为封面的整体风格与UCG带来的一贯印象脱节，而且过于黑暗的封面再次带来了同上期一样的弊端——醒目度大大降低，使许多读者在购书时无所适从。看来，创新固然是杂志发展的基本点，但也要循序渐进，这次我们显然是过于激进了

12A"攻略透解"读者评析

武汉　徐小钦：关于《生化危机4》，这一次PS2版的攻略以游戏流程为主，重视打法与隐藏要素的收集，不仅与NGC版剧情攻略没有重复，还能引导玩家更透彻地完成游戏。

合肥　宣旭亮：本期的攻略非常好，我正参照《汪达与巨像》的攻略玩呢，只是《生化4》的武器升级表有些错误。

Email　刘祖诚：大胆地突破以往的攻略格式进行了全方位的描述，尤其是《生化4》让我相当满意，但《瑞奇：死锁》的攻略要是再配上地图的话，那就更完美了。

Email　王可：虽然编辑们写攻略很费力，不过我觉得攻略最好能给玩家引导而不是帮玩家玩游戏，玩家按照攻略的流程把游戏通了一遍应该不会感受到游戏的精髓，所以我一般只看深度研究。

> **编** 本期的四篇攻略评价都很不错，其中最为读者们关注的莫过于《生化危机4》和《汪达与巨像》了。前者是推出之后便广受瞩目的超级白金大作，而后者则与光盘影像内容有着密切的"联动"，让人观后跃跃欲试。此外，《灵魂能力III》与《瑞奇：死锁》也都有着不错的反馈。不过，《生化危机4》攻略中武器表格出现了一些错误，这是很不应该的，负责攻略的阿迪已做出检讨并在[illegible]41期中更正，希望大家原谅

读者对盛大新主机"EZ"的看法

通辽　胡文简：EZ的理念很先进，至少不会太落后于国际水平，可惜盛大有些眼高手低，过高的售价和贫乏的软件可能会使其最终的结果和"幻影"一样。

葫芦岛　邸竟轩：想法和思路是值得肯定的。不管怎样，能让玩家开心是最重要的。

徐州　宋乐星：引用山内老爷爷说过的话："再好的硬件若没有软件支持的话就是一块废铁。"

合肥　宣旭亮：一个家庭会花那么高的价钱去买一个只能用来在网上简单棋牌对战的多媒体娱乐系统吗？我认为这对一个理性消费的个人或家庭是绝对不可能的。

北京　孙宣：希望"EZ"能有让人眼前一亮的特点，会吸引更多的中国玩家or非玩家。毕竟，即使有性能的差异，我还是会支持中国的东西。

> **编** 盛大发售家用主机的消息可谓一石激起千层浪，在读者群中引起了很大的反响。不过，在对于EZ的看法及评论方面，许多读者朋友的言论未免有些过激了些。综合大家的意见看来，对于EZ的前景，读者们普遍抱有些迟疑态度，对相关报道内容并不是很关注，但却对其身为国产主机的身份抱有浓厚兴趣。看来，我们今后还是要对其进行密切关注并跟踪报道的，只是要适当控制篇幅

12A"特别企划"获得何种评价？

蒙自　刘寅："特别企划"不怎么样，因为我不喜欢飞行游戏，而人类飞行历史可以从其他专业杂志中看到更详细的。

哈尔滨　方舟：文章写得很实际，用现实与游戏中两种情况的对比来描绘飞行的历史，给人一种无限的联想与憧憬。

139**5125：**特别企划非常好，天空及太空原本就是人类所向往的，而在游戏中更能让人有身临其境的感受，企划从另一方面与游戏相结合来讲述飞行历史更让人耳目一新，正逢神六飞行成功，也让人为之骄傲，望五星红旗早日插上月球。

Email　黄炎：比较喜欢这样比较综合性的文章，各种读者都能找到各自的看点和赏析趣味，不过选材有待加强，不够说服力。

> **编** 这次的"特别企划"在读者群中并没有受到太多好评，整体评价只能算是一般而已。总体看来，特企行文中的文字风格过于严谨，有说教的口吻，令读者们不太欣赏。此外，特企中着重宣扬的"飞行历史"与"神六"的航天相关内容似乎并不是读者们关心的焦点，很多读者纷纷来信表示自己对此类话题不感兴趣，可见这次我们似乎在选题上有些失当了

读者对12A光盘的感想

广州　黄仲章：本期的Gamehalo很好，特别是"《汪达与巨像》完全攻略影像"这个部分非常精彩，将全部BOSS挑战的方法都展示在观众眼前。

上海　奚磊君：由于《汪达与巨像》篇幅过长的缘故，本期Gamehalo内容有些单调。此外，《汪达与巨像》有无做攻略的必要性值得讨论一下。

levelup.cn　月の海：《汪达与巨像》的BOSS战影像真不错，有些打法实在是出奇制胜，非常实用啊，希望以后还能见到类似的内容。

138**7905：**这期光盘作的太不厚道了！《汪达与巨像》的影像就占了大部分，而且光是单调的BOSS战让人感到很乏味，之后的连击欣赏确实是很华丽啊，但感觉缺乏新意。

> **编** 本期光盘的重点是长达二十分钟的《汪达与巨像》攻略影像，而这自然也是引起玩家最多争论的部分。虽然超长的篇幅让很多观众大呼过瘾，但相对地，也有许多对此类游戏不感兴趣的玩家认为这是一种浪费，而且还导致其他栏目分量不足。看来今后我们要慎重考虑作此类超大篇幅的内容，偶尔为之即可，不宜多次使用

本期问题

1. 对于本期新改的版式您有何评价？希望您能提来更好的改进建议。
2. 本期封面您觉得如何？
3. 关于本期的Xbox360相关介绍内容，您满意吗？
4. 评价一下本期的攻略和研究吧。
5. 您认为Gamehalo中最优秀和最差的内容分别是哪些？为什么？
6. 由新小编十六夜主持的新栏目"模型地带"您喜欢吗？这个栏目目前还处于发展阶段，请大家一起来帮十六夜出谋划策吧！

12A—互动信箱送礼名单

获得iDS的读者▶ 双城市实验高中　陈维宇

[illegible]	日　炀	广州	黄仲章	四会	陆志聪	上海	王辰卯	哈尔滨	于　龙
乐昌	陈　霖	深圳	黄亚辉	茂名	李　鑫	沈阳	王　骅	九江	徐荣鑫
广州	陈嘉特	大连	金　鑫	青岛	毛永斌	北京	王辛辰	厦门	曾峻海
台州	韩　冉	北京	李　晨	自贡	牟　弘	张家口	王志明	武汉	张　磊
烟台	范　丹	大连	李明洋	重庆	[illegible]	陕西	王学东	兴城	张　宇
柳州	范　敏	凤城	李　强	南通	邢　然	韶关	王　毅	蚌埠	张　宇
乌海	贾思超	武安	李世辉	苏州	钱　泳	广州	韦俊杰	连云港	赵化瑞
金坛	马　君	武汉	李　炎	珠海	谈鸿霖	上海	奚磊君	韶关	赵文哲
[illegible]	付青桂	保定	李　静	南充	宋　哲	无锡	徐　炜	舟山	郑　毅
宁波	高国恩	[illegible]	廖　[illegible]	北京	邱　硕	[illegible]	徐　[illegible]	苏州	郑　[illegible]
[illegible]	郭[illegible]	天津	刘[illegible]	[illegible]	师　[illegible]	[illegible]	[illegible]	天津	[illegible]　旭
[illegible]	郭[illegible]	晋宁	刘炜[illegible]	天津	[illegible]	[illegible]	[illegible]	清远	[illegible]　飞
[illegible]	何文[illegible]	[illegible]	刘　[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]海	[illegible]	[illegible]	钟　[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	韩白升	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	大石桥	闫伟[illegible]
[illegible]	[illegible]文简	苏州	鲁[illegible]	[illegible]	曹亚飞	昆明	叶立扬	无锡	周[illegible]
自贡	黄　[illegible]	西安	鲁　[illegible]	武汉	[illegible]	[illegible]	于　[illegible]	包头	朱　琪

130****0196
135****9847
135****4749
136****2535
136****5728
137****5233
137****6264
[illegible]
137****097[illegible]
137****0360
138****7905
138****8890
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
139****3368
139****6889

★我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选[illegible]

★请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们[illegible]

www.plumbook.cn

阳光学园

主持人：雨滴

阳光学园 新气象

借用了两期读编的黄金宝地，"阳光育成计划"也有自己的专属于基地了！这里是阳光育成计划学员们展示自我个性的地方，每期雨滴将会刊登一些学员们的优秀稿件。如果你也想在这里看到自己的名字，那就赶快加入到阳光育成计划中吧！

阳光育成计划学员作品推荐榜

因为篇幅问题，阳光育成计划学员的稿件我们无法一一刊登在杂志上，但雨滴又不想让读者错过好文章，所以特别与levelup论坛合作，学员们可以把自己的稿件发表在论坛上，然后写信给编辑部，如果文章内容不错的话，雨滴将会在这个版块内进行推荐。这期将为大家推荐两位学员的作品，分别是シユウジ的《战火兄弟连 浴血之战》攻略及未颂的简单写的《皇牌空战5》剧情小说。

《战火兄弟连 浴血之战》上手指南／系统介绍

作者：シユウジ

地址如下：

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=30&ID=124739

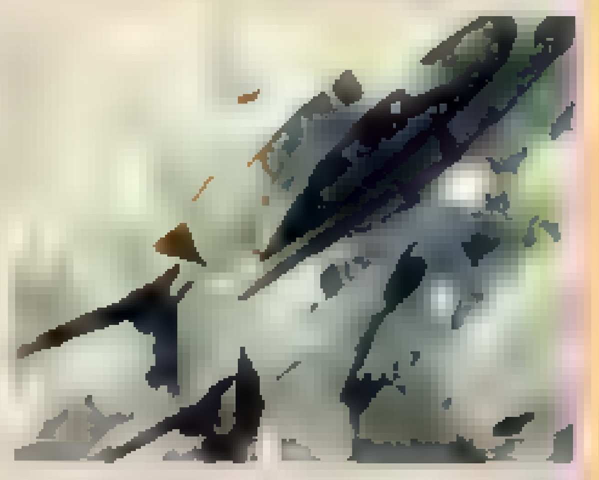
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=30&ID=124767

《战火兄弟连 浴血之战》是一款第一人称射击的游戏，作品由德克萨斯州的Gearbox Software小组开发制作，Ubisoft代理发行。游戏从瓦伦坦之役开始。这次玩家所扮演的角色是二战的领袖人物——Hartsock！游戏中新增了冲突模式、多人模式、以及新的武器和交通工具，玩家能够和朋友一起合作玩成任务，这次《战火兄弟连 浴血之战》中敌人的智商有所提高，大家玩的时候可要注意了！

皇牌空战5 未颂的战争

作者：未颂的简单

地址：levelup网文专区－同人故事



学校里人人都在讨论昨天发生的可怕事件，贝卡公园的军队在自己国家的城市里投放了核弹。

七枚！伤亡数字还没被统计出来，我想，大概没人想去做这项工作吧？

看了新闻，电视屏幕上，是幸存战地记者拍摄的画面；而电视屏幕外，是被烧焦的城市气味。高楼、汽车、男人、女人、小孩……这一切的味道仿佛一下子涌进了我的鼻腔。家里一片寂静。Max（狗名）也藏到了自己的窝里，爸爸凝视着电视屏幕，一言不发，妈妈低头，小声的祈祷着。我在卫生间吐完之后回到房间。没开灯，黑暗中，我不断的回忆着自己十三年来的经历。从小到大，我一直生活于幸福之中，父母无微不至的关怀使我远离了一切的不幸与黑暗。战争？从没注意过。最近一直在为联邦军队势如破竹般的胜利而兴奋。以为胜利很快就会到来。

阳光育成计划超级职务 之 影像编辑篇

每期杂志附上的光盘GAMEHALO里精彩的影像一定让大家热血沸腾了吧？你想知道怎样才能制作出如此精彩的游戏影像吗？想了解游戏影像制作背后的故事吗？现在就是你的机会！继上次的职务编委后，本次阳光计划招募的新职务是——影像编辑！

顾名思义，影像编辑就是专门制作游戏影像的编辑！不过考虑到参加阳光育成计划的报名者中，很少有人受过专业训练，因此只要你对成为一名游戏影像编辑有兴趣，对影像的拍摄、制作有一定的了解，并且认为自己有"用镜头讲故事"的天赋，即可报名参加！届时有专门的影像达人会对你进行培训！心动之后赶快行动，让你的满腔热血凝聚在精彩的游戏影像之中！

经过小编认真筛选，第一期编委名单确认如下：陈华、罗质彬、廖坚尖、易休、陆利璟、李星、姜文静、覃健、王剑飞、康剑。

迷你特企

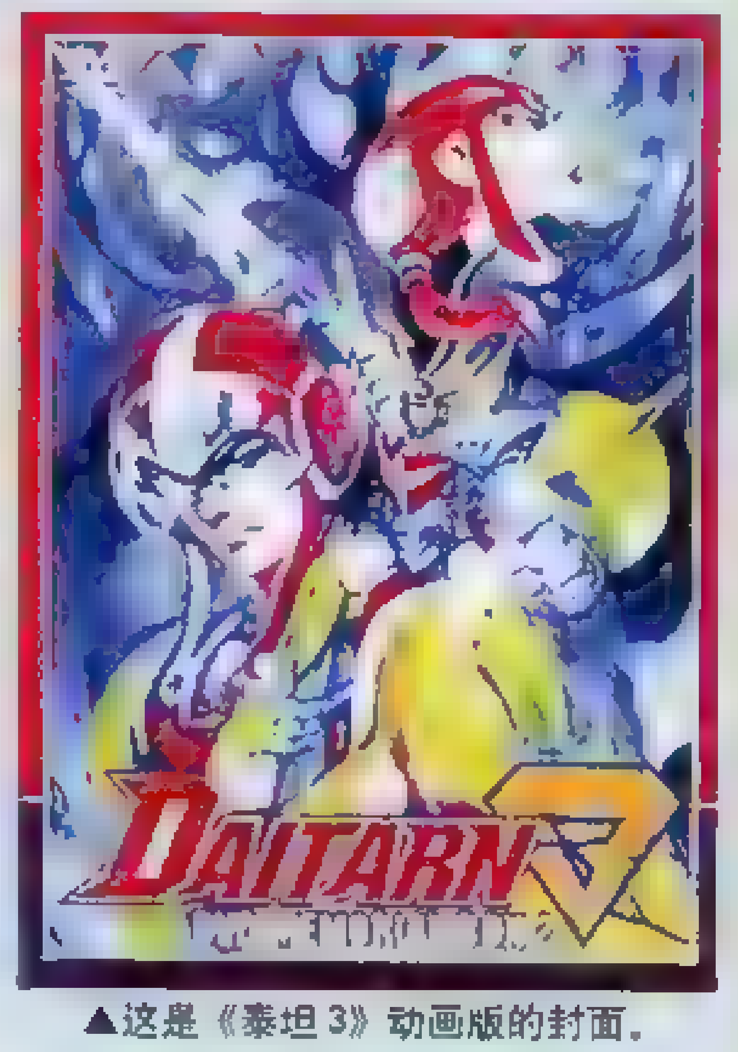
源日锦秀颂

作者：Monk.源

这是阳光育成计划学员Monk.源看到UCG合刊特企《月下夜想曲》后，不禁联想到的创意，难道游戏制作者就如此偏爱月亮吗？其实不然，他们对日（太阳）的爱是不下于月亮的，要是没有了日，月还会有如此皎洁而柔弱的光辉吗？

钢魂之日（典出《超级机器人大战》）

随着游戏事业的发展，那闪耀光辉的日轮一击越显华丽和强劲，而这日轮一击的持有者则是《超级机器人大战》中不可或缺的角色——破岚万丈与其座驾泰坦3，这具钢铁巨人有着超强的近战能力，轻轻一击也能造成上万伤害，加上重型装甲，足以让它在"《超级机器人大战》系列"中称雄（霸主地位被真·三一与魔神帝皇垄断了），驾驶者万丈更是超级系中惟一拥有"魂"精神指令的角色，无形中又增强了这巨人的神力。太阳发放光辉，光辉象征胜利，有着这位日轮巨人的相助，我们的战斗可谓如虎添翼，通关便指日可待了！



▲这是《泰坦3》动画版的封面。

同为日月（典出《真·三国无双》）

自从光荣推出"《真·三国无双》系列"游戏之后，孙尚香便受到不少玩家的青睐，人气一直居高不下，她一身清爽的夏季服装和手中那双奇特的日月乾坤圈又岂是其他三国MM所能相提并论的呢？日月乾坤圈，顾名思义就是太阳与月亮结合而成的神兵利器，光荣把这利器赋予了孙尚香就再适合不过了，这仿佛是孙MM人格的反映，既有作为一位夫人对夫君的忠心与热情，又有面对沙场而毫无惧色的"英雌"风采（原来刘备也懂得男人要靠女人来征服世界的道理）。我们爱孙尚香，因为她美得特别，也特别的美，这应该是女生口中所说的"女性的资本"的魅力吧！

阳光育成计划（典出《UCG》）

"曾经有一份难得的工作放在我面前，我没有去珍惜，直到失去了，我才感到后悔莫及，人世间最痛苦的事莫过于此，如果可以再给我一次机会，我会对UCG编辑部讲四个字'我要加入'，如果硬要在这份工作上加上一个限期，我希望是一万年！"

相信这是每一个希望加入UCG编辑部的游戏爱好者的心声，难得这次有一个能加入UCG的机会，众游戏爱好者都是不会错过的，我们希望通过参加阳光育成计划，在灿烂的阳光下茁壮成长，成为一名优秀的游戏工作者，为祖国、为世界、为人类的游戏事业作贡献。

读编往来

栏目主持：纱迦 & D·S

读编往来通信地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email:ucg@ucg.com.cn
短信：中国移动玩家发送DC+各类意见到33557770
中国联通玩家发送DC+各类意见到93557770

☆要说到本期编辑部内最轰动的事情，当然便是X360的大驾光临了。编辑部刚拿到X360那天晚上只有AV线一根，于是大家只能先拿AV线过瘾。在接上AV线的时候，纱迦就在想：X360+AV线的画面效果，到底有没有Xbox+分量线的画面效果强呢？等看到实际画面时，立刻就被小小地震撼了：果然不愧是次世代的主机，和现在流行的主机完全不是一个级别上的东西啊！

☆继续聊X360的事儿。听说国内的X360在第一时间被炒到了人民币8000元，实在是吓了一大跳。不过想到当初那小小的PSP都能上5000，X360卖这个价可以说是一点儿也不过。如果有哪位打算最近入手的话，奉劝你还是先等一等，因为马上日版X360就要发售了。现在日版X360预约情况一般，届时国内肯定不会缺货，价钱肯定会狂跌。

☆在制作本期杂志的期间，江西发生了5.7级地震。得知这个消息之后大家吓了一跳，因为杂志社里有一位同事的家就在江西，听说他家离震源只有几公里之遥。于是大家立刻打电话过去慰问，还好他全家无碍。听说他在地震发生时冷静地关掉了PS2电源，之后就上床愉快地睡觉去了。(汗)听说这次地震的受伤人员中，大部分都是因为在疏散时互相踩踏而受伤的，看来处乱不惊确实是一种本事。

☆随着PC的逐渐普及，读者中的"网游一族"开始越来越多。说到网络游戏，最近一款名为《刀剑ONLINE》的网游似乎颇受瞩目，人气增长得飞快。而我们也在本期杂志中特别赠送了一张该游戏的极品装备卡作为小礼品，大家可以按照卡上所示的步骤在游戏初期便获得强力的装备，建议感兴趣的读者朋友不妨一试，体验一下别样的游戏风格。

编辑部流行游戏

山脊赛车6	5人	沙罗、GOUKI、D·S、泰坦、多边形
灵魂能力III	5人	纱迦、沙罗、胜负师、GOUKI、卡伦
TALKMAN	4人	多边形、胜负师、邪魔天使、GOUKI

X360所有的相关游戏都被众编试玩了个遍。不过考虑到大部分人都是浅尝辄止，所以没有全部列出。而所有X360中，《山脊赛车6》以其雄厚的群众基础夺得了绝对的冠军。而新概念软件《TALKMAN》也博得了众编的青睐，多边形在研究英翻日，邪魔天使研究日翻英，胜负师研究中翻日，GOUKI研究中翻英，大家各得其所。而《灵魂能力III》的对战热潮不见衰退，但大家的实力差距已在不断缩小，就连美编们也偶尔能上演翻盘好戏了。（*众美编们想：什么叫偶尔？以后表指望和我们排版了。*）

《生化危机4》趣事集锦

《生化危机4》在PS2上推出之后，在玩家中赢得了极高的人气。围绕着《生化危机4》，发生了很多有趣的事情。下面是从读者来信中精选出来的一些趣事，请大家共乐之。

[淄博 135XXXX9234]看第141期上纱迦讲的那个《生化危机4》的笑话，想起自己玩到阿什莉开铲车到电梯处的情景。当时我没下车，而是拿狙击枪瞄准开关，当时装的是热能瞄准镜，看到一个红点，便开了枪，开枪时嘴里还念叨着"这次瞄得够快够准啊！"结果随着阿什莉的一声惨叫，GAME OVER了……

[北京 138XXXX3591]我要把Gouki和阿迪给KO了！上期攻略中，打第一个BOSS前有一句话，说"靠近码头朝湖面开六枪就……"。我女友照做了，结果我成了大鱼的替代品！

[贵阳 136XXXX2633]最近和朋友血战《生化危机4》，他晚上打了个通宵，第二天我早上起来接他的班。只见他缓缓地放下手柄，伸了个懒腰，慢慢转过头来……眼睛……红的……一条条血丝……我当时就吓呆了，他慢步走向我……然后在我身后的沙发躺下……各位小编，爱护身体都是次要的，千万不要熬夜后到处吓人啊！（汗）

[西安 刘权]我老爸是西班牙语教师，因此我玩《生化危机4》时都让他坐在旁边给我即时翻译村民们的话。这样玩起来果然投入度大增，不过我爸说有些话很脏，大家千万不要学！（尤其不要当着西班牙人的面说！）

[cod]偶过去是生化达人。但4代不行了，因为玩久了就头晕。现在游戏拿到手快一个月了，才打到4 2。因为我都是打半个小时就休息一下，不然准会吐。老妈看了倒是很高兴，说："这孩子，懂事了，知道打半个小时就休息一下，对视力有好处！"

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～53期、总第56～57期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第77～78期、总第80～92期、总第95期、总第105期、总第107～108期、总第117期、总第126～129期、总132～136期、总第139～142期，定价9.8元；总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第137·138期，定价19.6元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

靓图推荐

本期赠品是4款年末大作的明信片。而这次给大家准备的靓图就是这4张图片的电子版，注意图片很大哦！下载地址是：

http: items levelup.cn vupnpic prince post.rar

牡丹江 刘延飞：最近发现“编辑部的故事”都是雨滴姐姐吃香啊，强烈要求火花什么剑兄弟把她的男性版登在杂志上(咩哈哈哈哈)

男性版么，大家只要把雨滴的头发遮住，就可以看到了啊……

北京 刘志浩：泰坦同志需要减压放假了。他的文字里露出一些无奈的气息。其实很多束缚都是我们自己给的，我们要学会从平淡的生活中找到快乐。也许生活本身没有任何意义，就像是在玩《俄罗斯方块》，一层接一层，目的就是去感受消去一层后的快乐，有如一年又一年的生活。每个人都会有别人看来简单、但是自己却又做不到的事情。祝各位责编每天都有好心情吧！

感谢你对我的关心！

我在此要检举一下：自《FFⅫ》体验版和X360相继杀到之后，泰坦现在是精神百倍、神清气爽、如沐春风、手舞足蹈……(以下略去324字)

李彦瀛：我不经意间注意了一下，这几期“读编往来”里雨滴的周围都是谁？D·S、卡伦、胜负师……D·S，我就不说什么了，识相点吧。卡伦啊，女友大人的电话不接了吗？胜哥，电锯是买得到的……嗯。应该让正直点的小编在雨滴周围啊，像未成年的猫太、有怪癖的邪魔天使、只爱足球不爱美人的阿迪……

错！阿迪可不是光爱足球不爱美人的。

阿冰：纱迦、D·S好，我是汕头的读者阿冰，长话就短说了。强烈建议你们以后在写攻略时顺便把对话内容写上，让我们这些日语白痴或英语差点的玩家可以更了解游戏的内容，不然玩日文RPG爆机后还不知里面说啥来着。如果考虑到每期的篇幅问题，可以每个月或每季度出一本游戏的剧情小说，怎么样？像前几期《神话传说》和《零 刺青之声》的剧情小说就很不错，赞！

其实每年发售的游戏之中，只有一小部分的剧情还算不错，绝大部分都很平庸(比如今年8月推出的那个号称是要强调剧情的《格兰蒂亚Ⅲ》)。对于剧情优秀的游戏，我们当然不会将其放过的。至于按季度推出剧情小说，我看还是免了，好东西还是要放到杂志上啊。

西安 张家玮：其实我最想看到的是由雨滴、猫太、星夜、D·S等众小编自编自导自演的青春偶像立志剧《大玩家》，众编可以考虑，绝对收视新宠！

呃……你不觉得这部“青春偶像剧”中男女角色在数量上的比例有些失调么？

听起来倒像是《心跳GS》的真人版啊……

汕头读者：你们的赠品多是美女，太可恶啦！以前上化学的老先生看到同学桌上霞的泳装立卡就脸红傻笑！你们的用心啊……

恭喜你遇到了一位好老师……不过这和赠品没关系…

北京 李晨：D·S大人一定很喜欢萝莉吧？我也是！从初中开始接触萝莉一直到现在，我经常会幻想有一个这样的小妹妹叫我“哥哥(o ni chan)”，结尾还要带“も”，啊……真是让人受不了。想想那个时候喜欢萝莉还真是痛苦啊，经常被朋友鄙视。但是现在不同了，萝莉已被接受，萝莉控队伍也越来越壮大(狂笑)！希望喜欢萝莉的人越来越多！还有，母亲说我从小就一直嚷着要小妹妹，现在想起来，原来那个时候我就已经……对了，不知看信的D·S有没有同感呢？

……卡伦，你的信。

福州 133XXXX0007：虽然12月B还有些暗，但封面暗一些无所谓啦，反正可以直接向老板要。只不过最近的封面不怎么养眼啊，看上去都有些颓废。(邪恶地说：死或生不是要出了吗……)

(心领神会)你这是在暗示我们么？

苏州 138XXXX8345：尊敬的编辑，我想做一个关于中奖几率的专题。不知能否给我一个机会，请回复。

中奖几率也能做专题么？要不您把这个题材做大一些，来个体育彩票中奖几率的专题，我们不会在杂志上刊登，不过等我们中奖后稿费照付，您意下如何？

保定 139XXXX6042：有个建议：排攻略的版可否把首页排奇数页，末页在偶数页。我在学校买UCG，放假回家不好拿回去，所以我就撕书，只带攻略，这样排版我好归类。

很抱歉，从美术角度来说，偶数页的攻略我们一般都会排为对页(即由偶数页起)。不过我觉得你的烦恼其实不能被称为烦恼吧！不就是多撕一张纸么……

北京 135XXXX7486：(第141期)台历做成这样，难道到7月份还要翻过来再拼一遍？！

……这位同学，一年拼两次不算多吧？

北京 138XXXX5445：我想问一下，日本一Software出品游戏的御用画师是谁？我非常喜欢他的画，哪里可以找到他的画集？或者哪儿可以下到他的画？请一定回复。

日本一的画师不止一位，我猜你问的是原田雄一吧？我们的“绘梦人”栏目正准备介绍呢。原田雄一的画在网上比较好找，你随便GOOGLE或百度一下，就能找到不少。

广东 胡钦：每次看“读编往来”时，都会发现一些古里古怪的读者名。这些名字全是英文的不说，还在后面加上七八个数字。纱迦老实交代，是不是你信不够就自己编了几个名字凑出来的？你就不要掩饰了。

冤枉啊！“读编往来”里的信可都是真实存在的，你所说的这些奇怪名字，一般都是Email。有些读者发Email时比较粗心，喜欢漏写自己的名字。遇到这种情况，我就只能用他的邮箱名。想必你也知道，太简单的邮箱名是不会被通过的，比如我如果申请一个叫saga@sina.com的邮箱，是肯定不会被通过的。不过如果在后面随便加几个数字，比如saga20061201@sina.com就可以了。所以才会出现这么奇怪的名字啊！

本期宝物

这次的宝物，又和《生化危机4》有关。日版《生化危机4》已于12月1日发售，与之同时上市的还有《生化危机4》记忆卡。说实话，PS2上有很多游戏都推出过对应的特别记忆卡，不过这款《生化危机4》记忆卡比较值。一是记忆卡外观比较漂亮，二是附赠一个精美的盒子。这个盒子虽然不大，但做工尚可。记忆卡售价是3200日元，也不算贵，有兴趣的人可以考虑一下。(现在日本普通PS2记忆卡的标准售价是2940日元。)

(第141期)特企很严肃，特稿很搞笑。把惟一一篇特快专递夹在中间，是因为《黑客帝国》既严肃又搞笑？

134XXXX8453

某天，我朋友对我说：“我一直以为TGS是游戏机实用技术呢！(TV GAME SKILL)”

韶关 138XXXX6607

金机银盘转十千，记忆资料值万钱。停机投宿不能眠，取柄四顾心茫然。闲来打机荧屏前，忽复神游梦日边。微软前程展雄风，索尼计划无音讯。长风破浪会有时，直把手柄看春秋！

大连聋人游戏FAN：董浩

能透露一下第140期封面是哪位黑人女明星吗？

乌鲁木齐 付春祥

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第5辑、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第10辑(少量存货)、《掌机王SP》第12～20辑(第18辑少量存货)、《掌机王SP》第22～29辑，每辑定价均为12元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(收) 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑号和数量，地址要详[illegible]

对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未收到[illegible]

趣味截图

随着日版《灵魂能力Ⅲ》的发售，尝试自创角色的人也越来越多。这次再放上几个自创角色，其中还有读者创造的雨滴哦。

▲尤菲(《王国之心》)VS 坂崎由莉(《格斗之王》)

▲明智左马介(《鬼武者》)VS 克劳德(《王国之心》)

▲尼娜(《铁拳尼娜》)VS.レディ ハーケン(《荒野兵器Alter Code F》)

▲绫音(《忍者龙剑传》)VS 雨滴

《游戏·人》邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：《游戏·人》第十辑(少量存货)、《游戏·人》第十二辑，定价16元；《游戏光环系列DVD》第一辑、《游戏光环系列DVD》第二辑、《游戏光环系列DVD》第四辑、《游戏光环系列DVD》第五辑，定价9.8元；《游戏光环系列DVD》第九至十二辑，定价12元；《传说无限 传说系列全书》(少量存货)，定价25元；《PS2专辑》Vol.3，定价24元；《火焰之纹章 完全事典Ⅱ》，定价28元；《超级机器人系列 α完全档案》，定价28元；《机动战士高达SEED DESTINY》，定价28元；《XBOX专辑》，定价28元；《DOA幻彩绘本》，定价28元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部(收)，邮编：730020。请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931 8674805，Email：gamers@263.net。

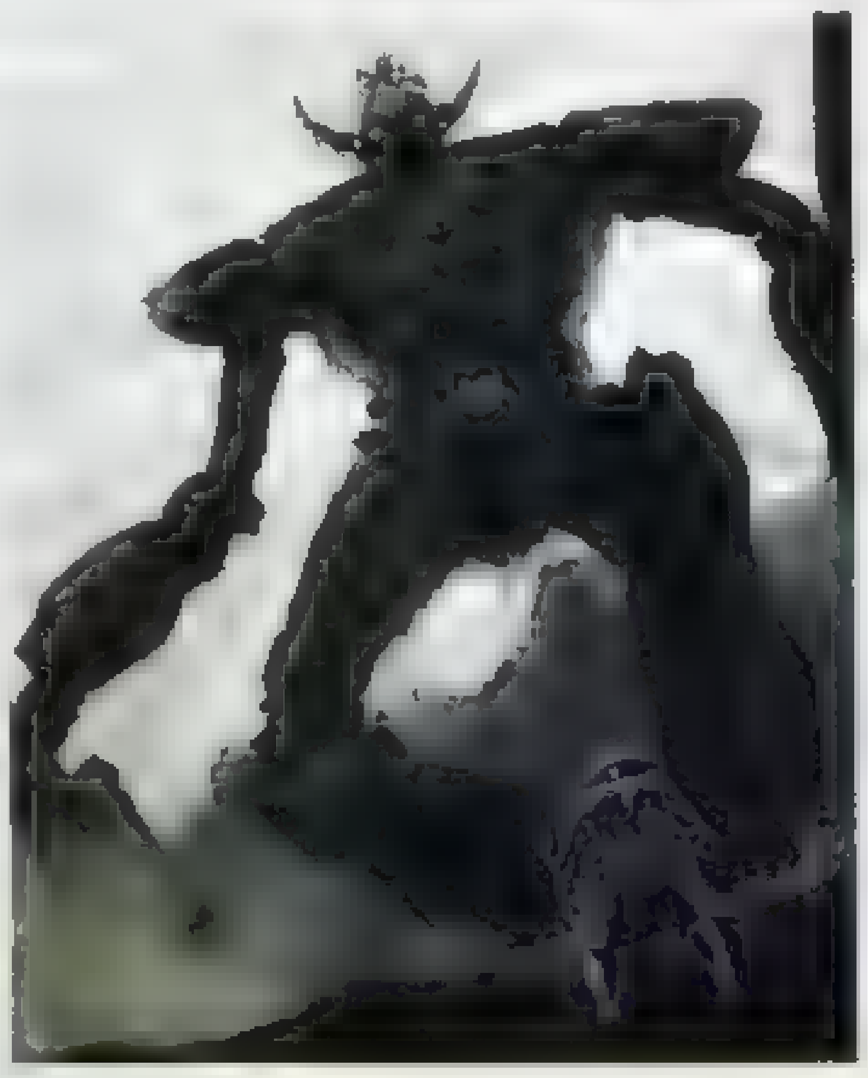
我与汪达不得不说的故事

作者：guanqiraper1

大家好，我叫Argo，这个名字耳熟吧？没错，我就是那匹马。

先说说女主角吧，大家猜得没错，她就是汪达的未婚妻。其实以前汪达是个暴走族，不仅在咱们村赛马没人比得过他，连邻村的名马手铁蛋和狗剩子都败在他的手下。在咱们山沟他也算个名人了，当然这都是我的功劳。女主角名叫翠花，是咱村村花，汪达那小子盯她很久了。终于，在去年端午村里开篝火晚会时，他趁着翠花有点醉了，用一包国产巧克力就把她骗上了……马。汪达这个色狼疯狂加速，翠花吓得抱住了他的腰。咱村很封建，翠花于是就只好成了汪达的未婚妻。好景不长，汪达那个白痴在一个暴雨天硬拉着翠花一起去兜风(可苦了我……)，说是自己对翠花的爱就像这暴风雨一样猛烈。于是第二天翠花就伤寒死了。翠花她爸王屠夫扔下一句话："我不管，人交给你时是活的，回来也要是活的。一个月之内你不把她救活了，我拿你做肉包子！"

汪达无奈，踏上了他的复活之旅，也就是游戏开场动画的那一幕。大家都看到了，汪达在我这匹限载一人的马上载了两个人走过了那么长的桥啊！他虐待动物大家要帮我作证啊！汪达不惜马力我早有体会，然而自从踏上了复活之旅，他对我的虐待愈演愈烈了。长途跋涉倒也罢了，最受不了的是他老骑着我撞墙！比如打第一个巨像之前不是要上一个高台吗，他一开始以为那里是要骑马冲过去跳上去，于是他一遍又一遍地骑着我冲啊跳啊，每次他倒是跳开了，我却每次都咣咣地往墙上撞，最后那个白痴终于发现原来要抓住旁边墙上的草爬上去。他上去后我在那里等了很久，不一会儿他居然从祠堂那边走过来，还骂我怎么不在祠堂门口等他，我一头雾水。



之后的千辛万苦就不说了，终于到最终BOSS了。汪达在最后一个存档点又抓蜥蜴去了，我正想休息一下，一个猥亵的老头子走了过来，自称是这个游戏制作小组的组长。我一听就火了，冲他嚷道："我靠，你就是制作人啊！你告诉我是谁出的馊主意，设计成踢一下马肚子就加一次速，汪达那小子每次一骑上我就不停地踢我肚子！还有凭什么马就没体力啊！就因为这个，汪达骑着我是有墙撞墙、有山撞山，而且不管多高的山丘他都敢骑着我直接就往下跳啊 我要到动物保护协会去投诉你们。"那老头显得有点无奈，又是说好话又是给我递草料，然后他委婉地告诉我由于剧情需要，一会我将从一座桥上摔下山崖，然后他不断向我保证说不会有事因为下面是河。他当我没学过物理啊！那么高下边是海也没用啊！然而反抗是徒劳的，不一会我在汪达的目送下摔下了山崖。一着地我就想骂娘了，那老头说的河绝对不超过两厘米深！

之后我艰难地回到了祠堂，老头出来告诉我汪达通关了，还说这都是我的功劳。之后翠花也按老头的指示来安抚我，她不断用她那纤细洁白的手指在我的身体上温柔地抚摸。你们知道我当时的感受吗？

我只想说这个游戏制作组全部是白痴，都通关了他们居然不知道我是匹母马！

就在我以为一切都结束了的时候，我发现原来噩梦才刚刚开始，二周目，汪达把没打过瘾的巨像又用限时模式打了N遍，于是我也就被蹂躏了N遍。三周目，老头找到我说由于汪达在限时模式表现出色，大家决定奖励他一匹棕色的马，然而除了我之外没有备用马。于是他们不由分说用黄泥把我涂成了棕黄色！这时阿飞(就是那只鹰)飞来告诉我说它得到可靠消息下周目汪达将得到一匹白马，游戏制作组已经买好了油漆……

谨以此文献给游戏中那些默默无闻的配角们。

★最近编辑部流行《TALKMAN》，其中有一个叫发音状态的模式最受欢迎。在这个模式里，电脑会根据你的发音给出评价，最高为A级。利用这个模式可以检验自己的发音是否标准，不过电脑判断你的发音的标准比较怪，有时候你自我感觉良好，往往却拿到很低的评价。

一天众编吃饭时无意中谈到这个话题，邪魔天使首先发难："我玩《TALKMAN》从来都是挑战日语发音的，今天把我郁闷到了。一句'水、もらえますか(能把水给我吗)'一直得不到A评价……"然后多边形也深有体会地说："对，对！我的英文也是！有一个'MAY I BUY YOU A DRINK'，怎么念都是C，郁闷了！"众编正欲大笑，胜负师跳出来说："你们这都不算什么，'请把你地址、电话都写下来'这一句，GOUKI、多边形和我折腾了20遍，才得了个A（注意，是中文的）"众编皆晕。

★X360驾临当天，由GOUKI、多边形、泰坦3人去迎接。这三人下午3点出发，这一走就是杳无音讯，任众编怎么打电话都不见回音，一直到了晚上8点都不见踪影。等着等着，网上传出惊人消息：在美国维吉尼亚州斯塔福德郡营业的一家EBgames分店发生了一起武装歹徒持枪抢劫两套微软X360游戏机的案件。这下子大家都不由得担心起来，生怕这3位也遭了毒手。就这样时间一分一秒地流逝过去了，在晚上9点的时候，这3位终于打着饱嗝回来了。众编立刻将3人手中的X360一把夺下(以下略去3500字)……

★上期猪笼城寨别册中的《串字》一文颇受好评，这里举三个在编辑部内发生的串字事件，全是真人真事。

A.一天某编看《灵魂能力Ⅲ》，见沙罗使用的塞万提斯可以从剑上发出子弹，不由得大为惊奇，问其缘故。沙罗顺口答道："因为他枪上有剑。"转念一想，觉得不对，改口道："因为他刀上有剑。"依然觉得不对，又说："因为他剑上有刀！"一旁的众人早已笑翻。

B.中午上班时间到了，老编走进办公室，发现多边形依然在午睡，不禁大怒，厉声喝道："多边形，睡完了，不要上班？"

C.多边形与众编大战《饿狼传说 狼之标记》，连胜数局之后见无人能敌，得意地说道："我左青龙，右白虎，龙头在胸口，老牛在腰间，人挡杀佛，佛挡杀人！"（编注：原台词出自周星驰电影《唐伯虎点秋香》。

店长与刺客

作者：天津 丁弘

（这是我为UCG设计的古龙版广告剧，主要演员两个，猫太饰店长，多边形饰刺客。）

夜。
静谧，无月。
书架上，还有最后一本UCG。
那是店长的书，店长的书从来不卖！
店长忘了自己身处险境，
因为店长正在参悟UCG的真谛。
店长身后，刺客已出脚！
剑有剑气，脚上——
自然也有脚气！
店长感受到了终结的脚气！
坦然，悟透！
店长转身，爪起脚落。
没有人能看清店长的动作和速度，
从来没有！
刺客无声倒下，
他的脸上有四道划痕，
眼中还留有对UCG的眷恋。
但，
一切都结束了，
刺客的头上，插着一本UCG，
他用最后的力气挤出一句：
"只售9.8元！"

和MM玩游戏的坏处

作者：湖北 张喬

很多人都希望能和MM一起玩游戏，但咱班的MM异常喜欢将快乐建立在GG的痛苦之上，不知众GG编有没有类似经历：一次偶和一MM联GBA的《KOF EX2》——

偶赢了要挨打，因为她不服气，说你欺负人；[汗]

偶假装输了又要挨打，因为她生气了，说你BS人；[郁闷]

偶毫无破绽地假装输了也要挨打，因为她高兴；[BS]

偶不玩了还要挨打，说你无耻，打不赢就跑；[一脸黑线]

往后的见面礼就是打，说习惯了……[哭]

冤啊！要不是看见X360+PS3+Revolution及无数动画还没看，偶早就不想活了。祝愿众编不要受雨滴的蹂躏。

本期之最

最善良的读者

听说很多人都在报怨买《游戏机实用技术》后找的两毛零钱。我们学校吃饭每天都要用零钱来买一次性餐具，大家正好可以将零钱寄给我用。THANK YOU.

——北京 135XXXX7486

最悲惨的读者

某天购入《游戏机实用技术》12月B，没想到我随便写的短信竟然登上去了。兴奋……次日老师通知我去5班报道，我从理重点班分出来了……

——佳木斯 138XXXX7596

最诚实的读者

1.祝众小编身体健康，视力正常！
2.祝众小编工作顺利，爆机无数！
3.如1、2条冲突，以第2条为准。

——UCG忠实读者

最强"互动信箱"来信

作者：陕西 王月晖

评第141期封面
貌似亡灵银发白，
冷目寒情势海排。
此人正恰居中面，
衬字炫眼合得来！

评第141期特稿
秦时明月汉时关，
群配展才斗正酣。
重视人权当关注，
经典再现岂不欢！

评第141期赠品
城寨光环耀方台，
三宝齐现出心裁。
恰怒新春无岁历，
惹得掌声与眼白。

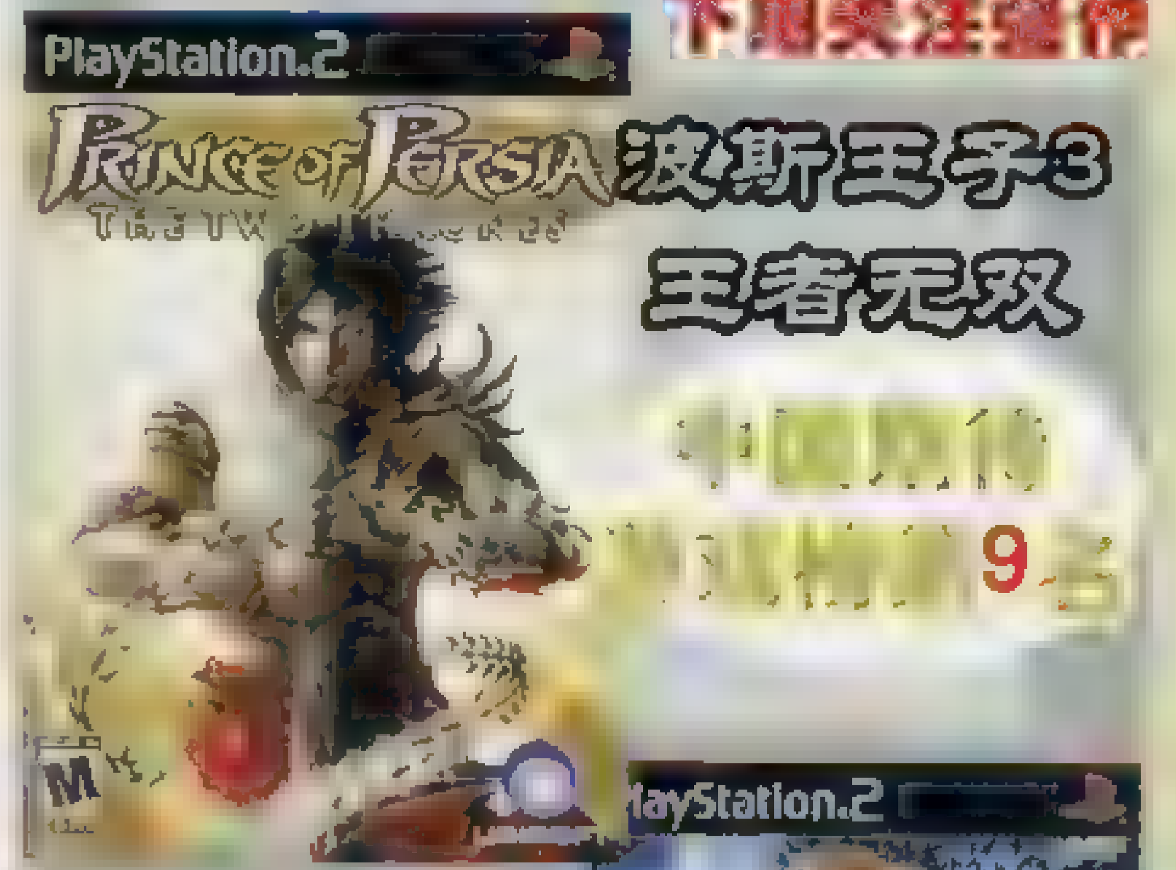
评第141期特企
千片万朵绽艳芳，
古旧猛机言悲伤。
今时新物风光处，
可曾忆起"老味汤"？

评第141期攻略
恶魔金刚战邦德，
使命纵队飞渡河。
奈何金刚缩水重，
衬显其他似难得。

评第141期光盘
一个圈，一张盘，
此物实乃真光环。
精选珍品且不说，
火爆更与何人谈？

下期预告

全机种游戏狂潮来临
后续情报大追踪
来春新作消息一箩筐



Gamehall

我们编辑部里有一个共同的口号——

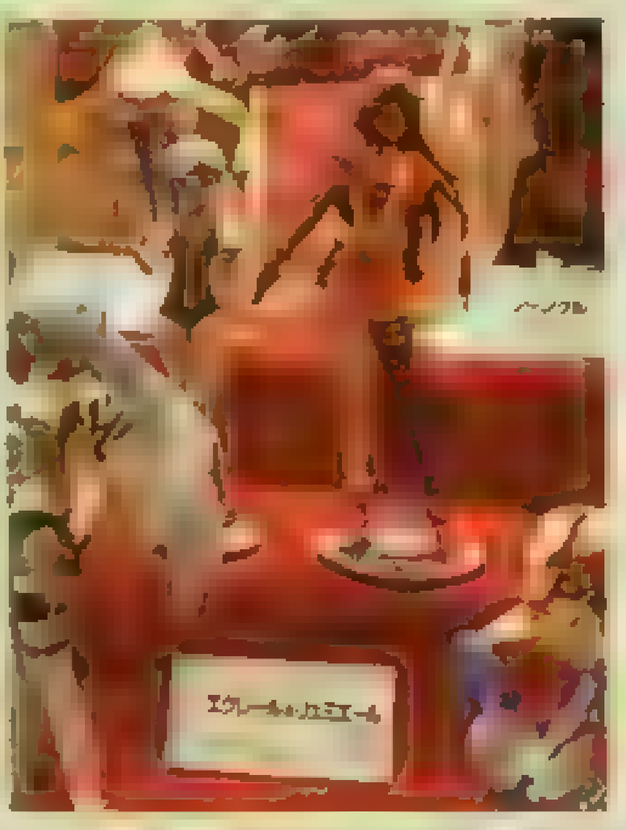
努力工作，拼命玩！

小编寄语

纱迦

☆郁闷了——日版《灵魂能力Ⅲ》在日版机上才能显示出日文。第一次对本人四年前买的30006产生了抵触情绪。不过随即释然："这不明摆着让我到PS3上去玩么。"我等！

※日版《灵魂能力Ⅲ》的说明书附有几张漫画，里面的Q版画得非常可爱。希望以后推出的《灵魂能力》作品都要附上这样的漫画！不过不知道下一作会等到什么时候呢……



◎早就看上了这套海洋堂的《KIDDY GRADE》的模型（如图），但本人只对右边的艾克蕾尔感兴趣，而这套模型却要两人一块卖。不过最近在编辑部里觅得一位只对左边的琉美艾尔感兴趣的同事，真是天作之合啊！（我是指模型 －_－）

GOUKI

●终于迎来X360，从此跨入次世代。这让我不禁回想起几年前PS2发售时的情景，当时是《山脊赛车5》，现在变成了《山脊赛车6》。不过到写本期寄语时止，最期待的《使命召唤2》还是没有时间玩……美国人也是识货的呢，《使命召唤2》＋《PGR3》，一个都别跑！

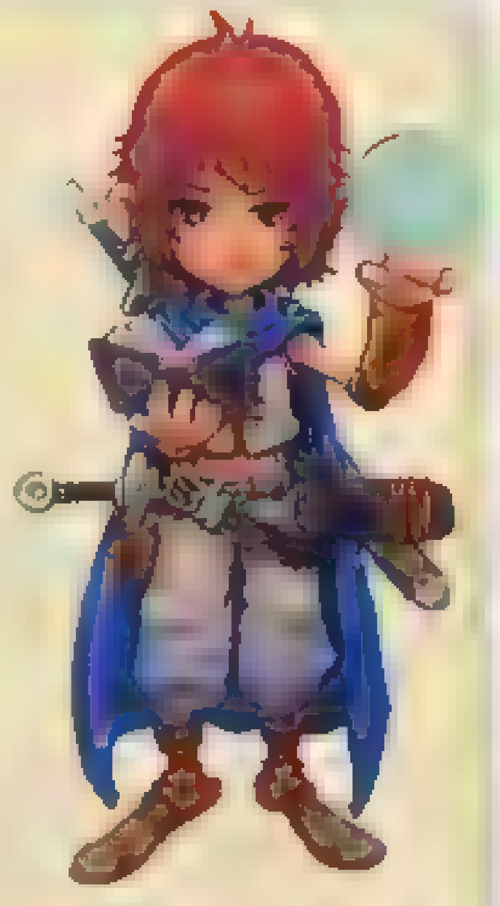
●最近又破财了，Nike的MERCURIAL VAPOR Ⅱ。自己其实是adidas的Fan，但这双鞋的确是太强了，穿上去之后立即就有一种奔跑的冲动！经过实际测试之后，Gouki估计这双鞋能为自己带来20％的加速度吧……这的确是一双前锋应该拥有的球鞋！

▲已尼给这双鞋起了名字，叫"晶晶"……

●《VR战士5》的店头测试已经展开！新基板、新角色、新特性……仅仅只是看到这些信息就足以让人热血沸腾了！期待更多的情报！

●《金刚》在国内的上映时间延到了1月14日，足足比首映落后了一个月……老天。

沙罗

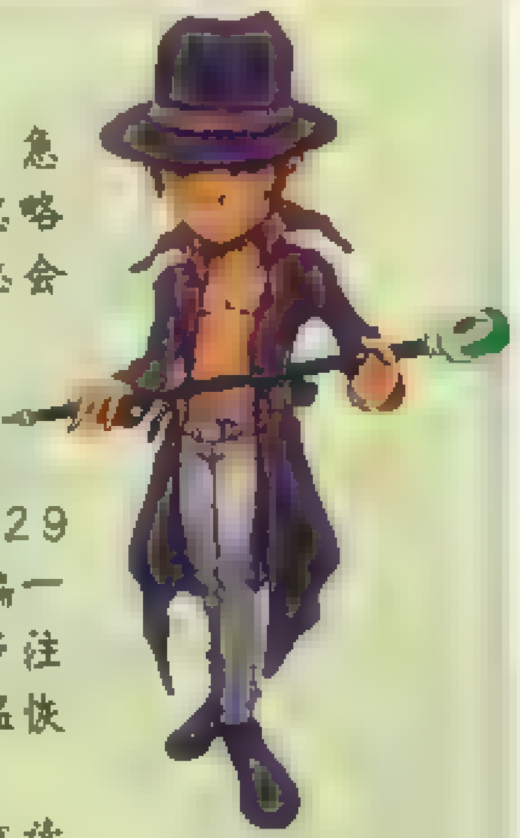


从小就喜欢《变形金刚》，为此弄了一套2004年推出的《Transformer Super Link》，准备花几个月时间慢慢看完。不过这里说个题外话——"温柔不是优点，残忍不是缺点。"这句话据说是狂派擎天巨人所信奉的一句名言（有道理！不愧是我儿时购买了玩具的擎天巨人啊！HAHAHAHAHA！）。不知为何，这句话让我联想到了《灵魂能力Ⅲ》日版中对几个角色的招式判定变更……真是让人哭笑不得，或许我该重新再练几个新人了。不如，就拿沃尔多开刀吧……

▲擎天柱（柯博文）与惊破天（格威隆）……这两个角色也算是机器人动画中最有名的了。

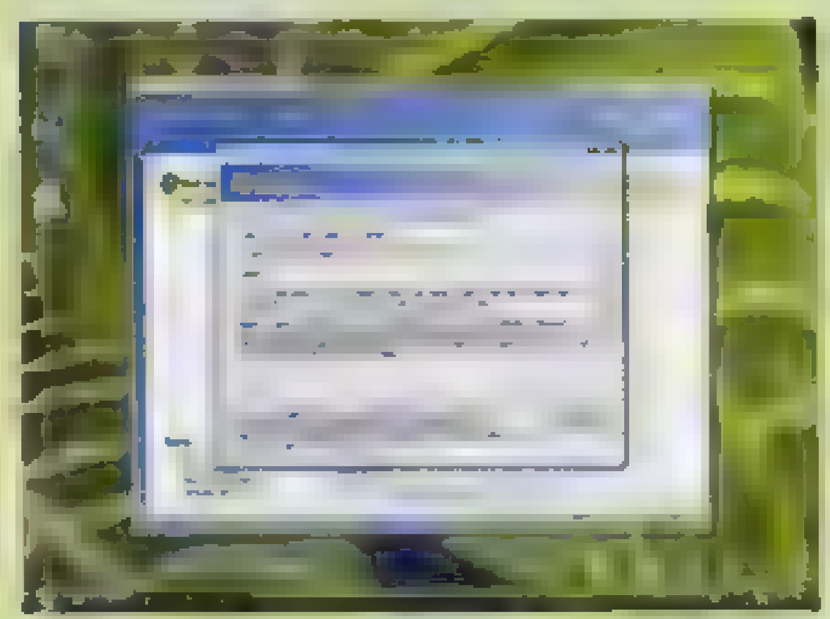
《龙樱》、《女王的教室》都是近年来关于老师的电视剧。内容当然没话说，都很不错。不过，《女王的教室》由于前几集的内容太过阴暗，导致我在数个月前看了两集后曾一度准备放弃。试想，如果真有这样的老师，我们的未来会是什么样的呢……这里诚意向大家推荐这两部电视剧。（^_^）

[illegible]



◇世事有轻重缓急，"轻重"和"缓急"是两组概念。急事未必就重要，有些人一生都在做眼前最急的事情，而忽略了重要的事情，所以他们不可能成功。真正的成功者，总会抽出时间来，做那些重要但不是很急的事情。（By 佚名）

◇最近身体不太好，一个月内发烧三次，创下到编辑部以来的单月生病最高记录，真是惭愧。这边降温比较晚，最近一周才有点冬天的感觉，无奈今天气温又攀升到29度……老天爷真是反复无常。还是那句老话，编辑部各编一旦生病大多会写在小编寄语里提醒大家的：请各位看官多注意身体，那是玩游戏的本钱。X360感觉很不错，等我体温恢复了继续玩《山脊6》，嘿嘿。



▲Windows Vista Build 5259，开始按钮变成圆的，很可爱。这是集成了AntiSpyware的截图。

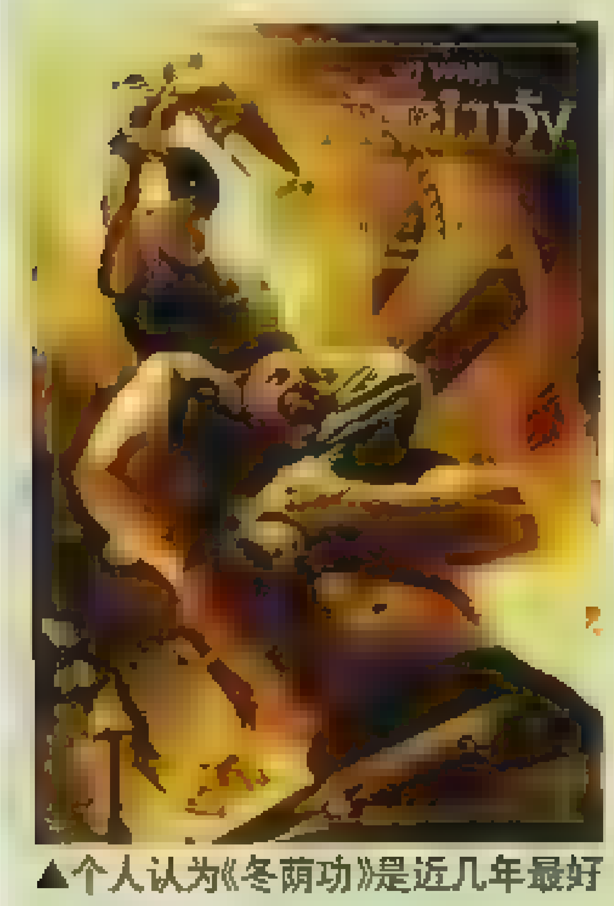
◇在PSP上重读了钱钟书先生的《围城》，这一部长篇就奠定了老爷子的文学地位，五六十年前的情景如今读来仍觉得栩栩如生。不说主旨，书里有句话原来不觉怎样，现在感到有趣，摘抄如下：

"高松年要我写篇英文到外国杂志去发表，让西洋人也知道我们有牛津剑桥的学风。不知怎么，外国一切好东西到中国没有不走样的。"辛楣叹口气，想中国真厉害，天下无敌手，外国东西来一样，毁一样。

胜负师

Ⅰ说几点自己对X360的看法：外型比较美观，手柄设计有进步，只是十字键手感不佳（玩FTG可能就……）；界面比较人性化，第一方软件的多种语言设置很有诚意，也从一个侧面反映出X360对亚洲市场的重视；首发游戏素质参差不齐，但只是论画面的话，会有"不知不觉已经进入次世代"的感叹；另外，借用GOUKI的一句话："没有Xbox LIVE，你玩的只是X180！"

Ⅱ这X360好是好，但物以稀为贵，当听说8000港币还不够买台普通版时，我已经崩溃了。您别嫌贵，还不打折。据悉，很多地方要不就是有价没货，要不就是有主机没游戏。看这阵势还是老老实实等降价吧。另外，咱家的那台旧电视是不是也该换换了？



▲个人认为《冬荫功》是近几年最好的动作片！（没有"之一"）

Ⅲ胜负师曾在小编寄语中提过自己喜欢带有中国风的歌曲，话刚一出，LEVELUP的两位网友就为我推荐了两首，一首是后弦的《西厢》，一首是南拳妈妈的《牡丹江》。前者有些为古风而古风，不太喜欢；后者自然轻快，比较对小胜的胃口。不管怎么样，谢谢这两位朋友啦！

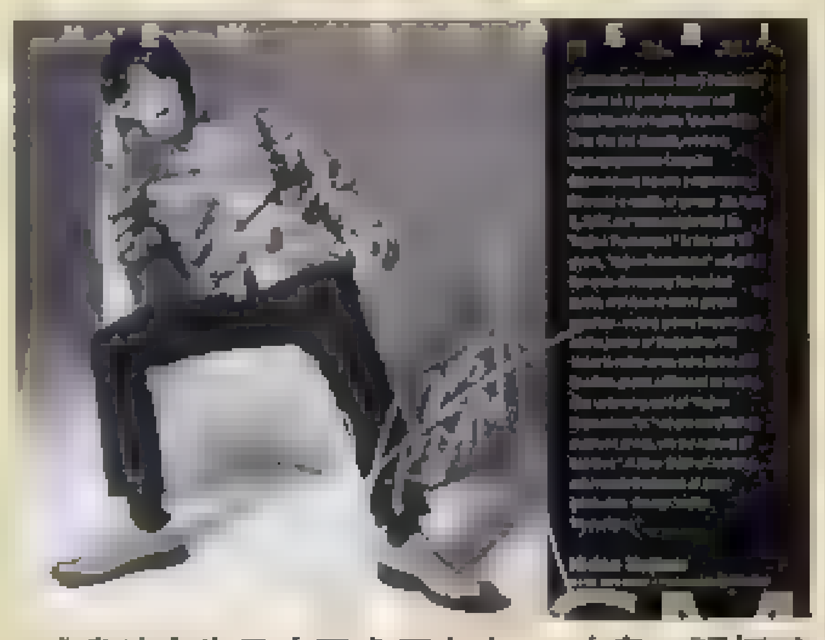
Ⅳ本期震撼推荐：《冬荫功》！没啥说的！动作迷、格斗迷不看绝对会后悔！向泰国电影工作者致敬！

多边形

○360！360！！360！！！（我已经说不出来什么了……）

△那些岁数不小的游戏开发者到现在还在制作"扎辫"或者"挥大剑砍怪物"的游戏，我现在感到疑惑，这样的游戏产业还有未来吗？——这是小岛最近一次采访中的话，我想无论对于国外和国内的游戏开发者来说都是非常有寓意的。

□江西九江的地震连武汉都被波及到了，印象中这是武汉第一次经历地震吧？没有能赶上真是遗憾……（我胡说什么呢？）对于在地震中受到伤害的无辜者表示衷心的慰问！



▲"我的人生是为玩家而存在。"小岛，不枉之前……一场！

×没想到这么快就来到了2006年的第一期UCG，看着自己桌面上早已过半百的杂志，在这快两年多的时光里，能够以自己的喜好为业，能够与广大读者同好为友，心中真是有些感慨！在新的一年轮回里，让我们一起开心生活，快乐游戏。

www.pic-nbook.cn

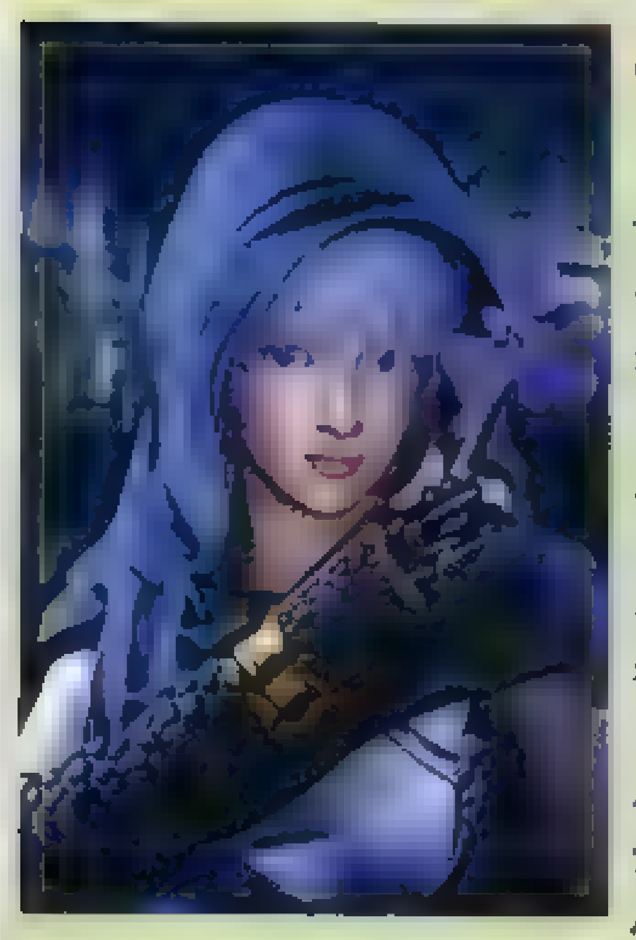
邪魔天使

◆虽然没有在首映日看到《哈利·波特和火焰杯》但还是在第二天看到了，感觉第四部情节真紧凑。当然，最大的收获自然是发现克鲁姆非常有型，虽然他的台词用两只，不，一只手都数得出来。(－_－)

◆最近《GGXX》开始练TESTAMENT了，发现滚来滚去真有意思，最关键的是一直对用镰刀的人有好感，而且也没有我最苦手的“升龙”的搓招。

◆收拾模型时发现盒子堆起来已经有半个简易衣柜那么高了，那么……就以撑满整个衣柜为目标吧。

卡伦



★前几天和家里通电话的时候得知了一条喜讯，家中的小狗终于生了。不过马上又得知了一条噩耗，老爸老妈已经决定将生出来的这两只小狗送人，而且是在两个月之内。这样一来的话，我就见不到这对小家伙了……

●近来悲哀地发现了一个事实：自从工作之后，自己用来读书和看电影的时间已经越来越少了……这不是什么好事，尤其是对于以写作为主要工作的编辑来说更是如此。因此我下定了一个决心，以后每周至少要看两本书和两部电影，希望能够一直这样坚持下去吧……

■老天保佑《DOA4》千万别再延期了，千万别延期，千万别延期……

雨滴

※《再见萤火虫》电影化，没想到会让松岛菜菜子演动画里那个悲惨的婶婶。不过看完电影之后却不由地感慨：家家有本难念的经。

※ 发现《野猪大改造》最近超火，雨滴的MSN里不少朋友的头像都换成了某山下智久，一聊天屏幕上N长的名称都带着“野猪”两个字 －_－||||||

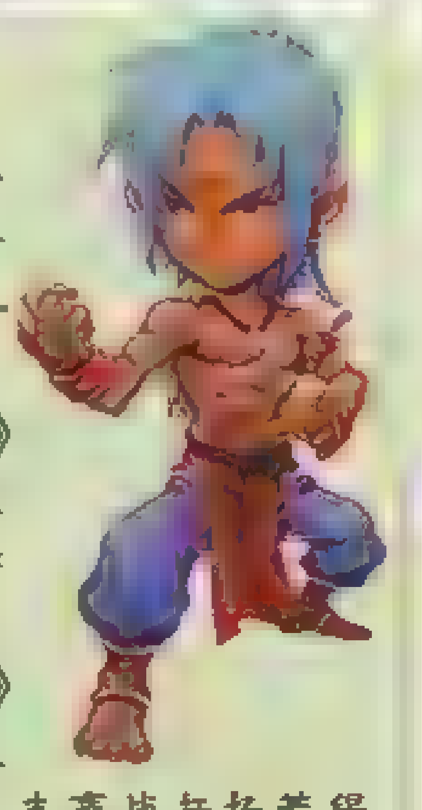
※ 网络购物是个好东西，特别是当你忙到昏天黑地没时间出门的时候……实，我买的东西啊，你还要在火车上颠簸多久才能到我手里呢？

▲与动画版遥相呼应的故事，另一个角度解读这个催人泪下的故事。

※ 恋声＝破财，这已经是定理了，但是看见安递的冬季声优见面会卖票盛况时，还是忍不住腹诽了光荣一下，然后感叹——还好没有横井……

阿修罗

▲ぼうず头最高！克鲁姆他们的入场真的比那些芙蓉姐姐们强太多了！



11月中，在穿着小背心逛了一下午的街，兼吃了两次冰淇淋和一大碗刨冰之后，我终于感冒了！(－_－) 不过已经好了……

11月中，《哈利波特与火焰杯》公映，以超低价抢到了首日日场最后的票！Lucky！威克多·克鲁姆的制服造型超赞！

11月中，日版《灵魂能力III》与《口袋妖怪 不可思议的迷宫》被发现有BUG。郁闷中！都是要年末商战赶场惹得祸！

11月中，日版《恶魔城Dracula 暗之咒印》及特典入手。华丽又实在的日文字幕果然对得起一个月来的等待，Oh yeah!

D·S

〓已经十一月底了，天气还是能热死人。莫非在延期大潮流行的今天，连季节也要来凑上一脚么？－－#

〓《哈里波特与火焰杯》实在是太精彩了，其情节紧凑到令人窒息，那迭起的高潮足以让你的心脏持续超频运转（不过片子也因此被打上了“PG-13级”的标签……）。其中令D·S印象最深刻的一幕莫过于黑湖中的美人鱼露出正脸的瞬间，我被华丽地“惊艳”了……－|||

▲养猫计划，始动！－－+

〓最近坏消息不断，禽流感危机尚未解除，江西又发生了严重地震，愿读者朋友们都能平安地度过这个多事之秋。

〓《第3次机战α》断断续续地进行中，麾下的超级系男主人公终于习得了据说是史上最强技的“神雷”，可是、可是……为什么战斗动画中却缺少了此作的最高精髓啊啊啊啊！气力当即锐减50，斗志全无……

阿迪

1.终于看到了X360，心里那个激动简直无法形容。不过随之而来的，则是现实的忧虑（不用问当然是钱了）。别的甭提了，光是HDTV就……享受次世代的主机，投入也是次世代级的。

2.Gouki的那双球鞋真是让人眼红，我现在只能安慰自己那并不是属于自己这一类球员所穿的鞋。在当今体育的发展越来越迅猛之际，科技在许多时候都会成为左右场上胜负的关键之一，但是它的作用也并不是绝对有效的。

★现今意大利足坛的当红射手王是谁？非佛罗伦萨的卢卡·托尼莫属！这一类大型化中锋不但保持了以往在身体、高空方面的优势，脚下的活也是越来越细。托尼在禁区内充满了统治力，在禁区外也可以回撤接球。而意甲此类中锋的另一个代表就是伊布拉西莫维奇。

猫太

◎《英雄传说 空之轨迹SC》终于公布了发售日（2006年3月9日），并声称这次会是终结篇，看来明年3月除了《最终幻想XII》外，还有另一款值得期待的作品呢！

◎《怪物猎人P》终于在截稿前一天入手，不过猫猫还没有购入PSP，只好先借着某人搁置的机器玩了，喵哈哈！另外编辑部也有不少人买了这款游戏，让我们一起去狩猎吧！

▲艾鲁真可爱！

◎自从爪子恢复后一直都没有跟GOUKI一伙去踢球，传说中的新球还没有碰过呀！(>_<) 不行，这期截稿后一定要偷偷地跟过去！

◎郁视《幻想水浒传III》中文版的出版效率啊！官方都出到第10本了，哭死！(T_T)

星夜

★编辑部的X360入手过程可谓历经艰辛，好不容易在众人的簇拥下被“请”了回来，结果当天晚上竟然只有AV线，看着用AV线在HDTV上玩的X360游戏实在是……要想真正迈入次世代，HDAV线、HDTV和次世代主机一样都不能少啊！

★抛开头天晚上AV线带来的恶劣第一印象不谈，X360首批的某些游戏确实令人颇为失望，尤其是《NBA Live 06》，不仅画面素质一般、读盘速度慢，丢帧现象也时有发生。据说现在的游戏多数都只用到了一颗CPU，希望是因为开发环境还不成熟所致吧！

★这几天天气突然转热，都快12月了居然还要穿短袖，宿舍里的臭袜子味在走廊里隔着数米都能闻到。在通风不良的编辑部里更是能够感觉到什么叫温室效应，突然觉得现在其实才是全年最热的时候：因为夏天至少还可以开空调。

www.pllmbook

游戏立方 GAME³

Vol:092

改版啦！改版啦！作为2006年1A的游戏立方，可算是旧貌换新颜，并追加了不少全新的板块。由新小编十六夜主持的“模型地带”会带大家进入模型手办的神奇世界，而小邪主持的“幻之炼金坊”则会为大家讲述各路神明、妖魔以及武具的传说，各位可别错过了。本期立方中绘梦人会再度复出，介绍的是插画大师天野喜孝。另外还会有一篇由专业人士所撰写的耳机相关知识与选购的文章，对各位玩家应该会有比较高的实用价值。对立方改版如有什么意见和建议，还请广大读者能积极反馈，以便我们能及时调整。

多边共享区

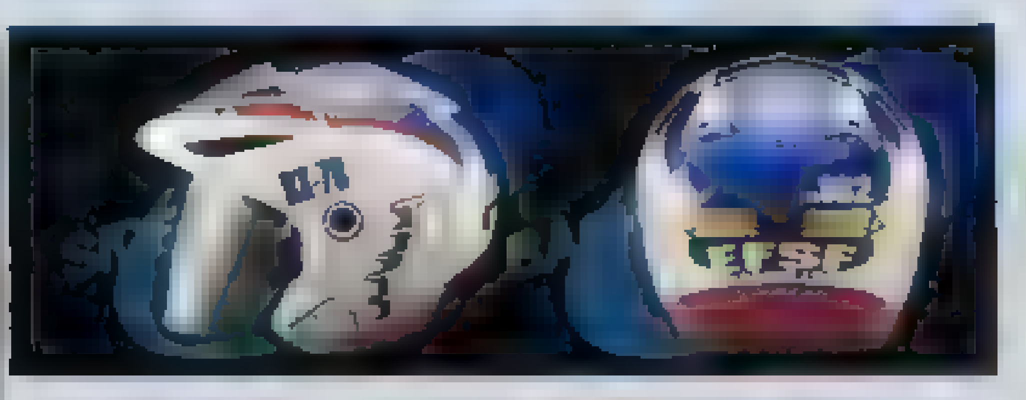
微软和阿迪达斯共推X360

▲图中靠左边第二块就是阿迪达斯面板了，其中我们还可以看到最右边的是《世界之战》的面板。

虽然美版的Xbox 360已经于11月22日在北美发售，但是日本玩家还是得等到12月20日才能买到这款最新的游戏主机。而微软在日本市场方面的广告推广则愈发加剧。近日，微软和日本阿迪达斯达成协议，会进行长期的合作，共同拓展阿迪达斯和Xbox 360的日本市场。首批合作项目是为在日本开业的Xbox 360休闲厅提供赞助以及推出阿迪达斯图样的X360面板。从11月18日开始，采用阿迪达斯面板的X360主机，已经在阿迪达斯大阪店、阿迪达斯池袋店、阿迪达斯名古屋店和阿迪达斯原宿店当中展示。另外，从2006年2月开始，阿迪达斯在日本的专卖店还将采用X360主机演示针对“2006 FIFA 世界杯”的宣传活动，这些专卖店中将放置特别设计的展示台来演示EA的X360游戏《FIFA06：通向世界杯之路》。希望此次的强强联手能够在日本市场起到良好的效果。【阿迪 提供】

◀这就是专门为阿迪达斯专卖店设计的Xbox 360游戏《FIFA06 通向世界杯之路》的展示台了。

高达版摩托车头盔



说实话，以“高达”为题材的周边真是出了一个又一个，现在厂商又盯上了公路一族——没错，这就是由OGK制作、BANDAI负责销售的摩托车头盔“Type RX 78 GUNDAM”。虽说是“高达版”，但其实本体就是个中规中矩、普通的头盔，不过涂装确实引人注目。先是用红白蓝三色表现出了主题，还很巧妙地将很多“高达”的标志物融入在了图案里(尤其是正面的两门巴尔干炮)。这款头盔将于明年3月下旬推出，而售价为20790日元，看这架势难不成还要出款高达版摩托吗?【十六夜 提供】

四处乱窜的阴影

▲阴影与m-flo组合的合影。

《刺猬阴影》已发售一段时间了，相信有不少玩家都已经体验了本作的乐趣了吧！对于一款游戏来说，宣传是一项很重要的工作，SEGA当然没有忽略这点！于是在发售前让游戏的主人公“阴影”客串到各大活动中。

首先在今年的10月9日，SEGA决定请来日本知名的组合m-flo为游戏制作混合版的乐曲，而且还请他们为游戏的广告配乐，这对于FANS来说是一件相当兴奋的事情。其实请来这个组合的另一个原因是因为组合中的两名成员Taku和VERBAL的形象与阴影十分相像。带着黑超眼镜、穿着黑西装，这样的形象很容易让人想到《MIB》的两位主人公。而这种具备神秘色彩的风格也与阴影相当配。另外在11月4日，阴影又出人意表地出现在另一个地方。在日本大型的综合格斗比赛举办地——后乐园大会场正在举行新一轮的格斗比赛，在第六场的比赛当中，正当观众们看得如火如荼时，阴影突然走上擂台。正当记者以及观众正在担心阴影那么大的身躯能否穿越擂台边的绳子进入擂台时，阴影竟然踩上了绳子直接飞跃进去，让全场响起了热烈的鼓掌声。不过阴影并没有正式与选手们较量，只是来缓解一下现场的紧张气氛而已。并与日本知名的格斗选手ポアイ菅沼选手稍微切磋了一下。阴影在整个过程当中表现得十分轻巧，不知在衣服里面套着的会是什么人，挺让人好奇的。【猫太 提供】

▲阴影与ポアイ菅沼选手友好握手。

《传说》十周年特典DVD

时间过得真快，一转眼南梦宫的招牌RPG“《传说》系列”已经推出快10年了！为了庆祝《传说》的10周岁生日，Namco公布将在“《传说》系列”的第8部正统续作(全部的第17款作品)《深渊传说》发售的同时，作为预约特典限量赠送《Tales of Fandom 外传 DVD》。这张《Tales of Fandom 外传 DVD》中包括由金月龙之介担任剧本、邀请系列历代著名声优出演的原创戏剧，以及戏剧制作的花絮影像，同时这些著名的声优还将在这张DVD中为FANS献上《传说》10周年的祝词。另外，DVD中还将收录“《传说》系列”历代封面图鉴、《深渊传说》的设定资料集以及《换装迷宫3》的男女主人公弗里奥和凯罗的“Tales of”一分钟问答。对于“《传说》系列”的FANS来说这绝对是不容错过的收藏珍品。【Levelup 风司仁 提供】

菲利普的虚拟实境技术

当你在客厅里玩游戏的时候，是否偶尔会产生这样的念头：如果客厅环境能够随着游戏场景而变换，那么游戏的临场感肯定会大大增强吧！最近菲利普公开了一项叫做“amBX”的新技术，这项技术号称将会带给玩家“环绕感官体验”，将其放置在客厅中，玩家就可以感受到游戏中的光线、色彩、声音甚至气流。

amBX设备主要包括LED颜色控制灯、活动装置、风扇、加热器、音频和视频设备等，并且该设备实际上是一个开放式平台，菲利普准备向各种周边配件生产商生产相应的周边产品，通过这些周边产品可以使得amBX带给玩家更多的临场感官体验。并且amBX还有脚本语言和软件引擎，用户可以自己设计出简单的虚拟实境，从而形成“智能环境氛围”。用户设计的这些程序可以放到网上与全球用户共享。目前菲利普正在与一些周边生产商研究amBX技术的扩展性，该产品将于2006年5月推出。**【星夜 提供】**

▲amBX设备会随着游戏画面的变化而营造出相似的现实环境。

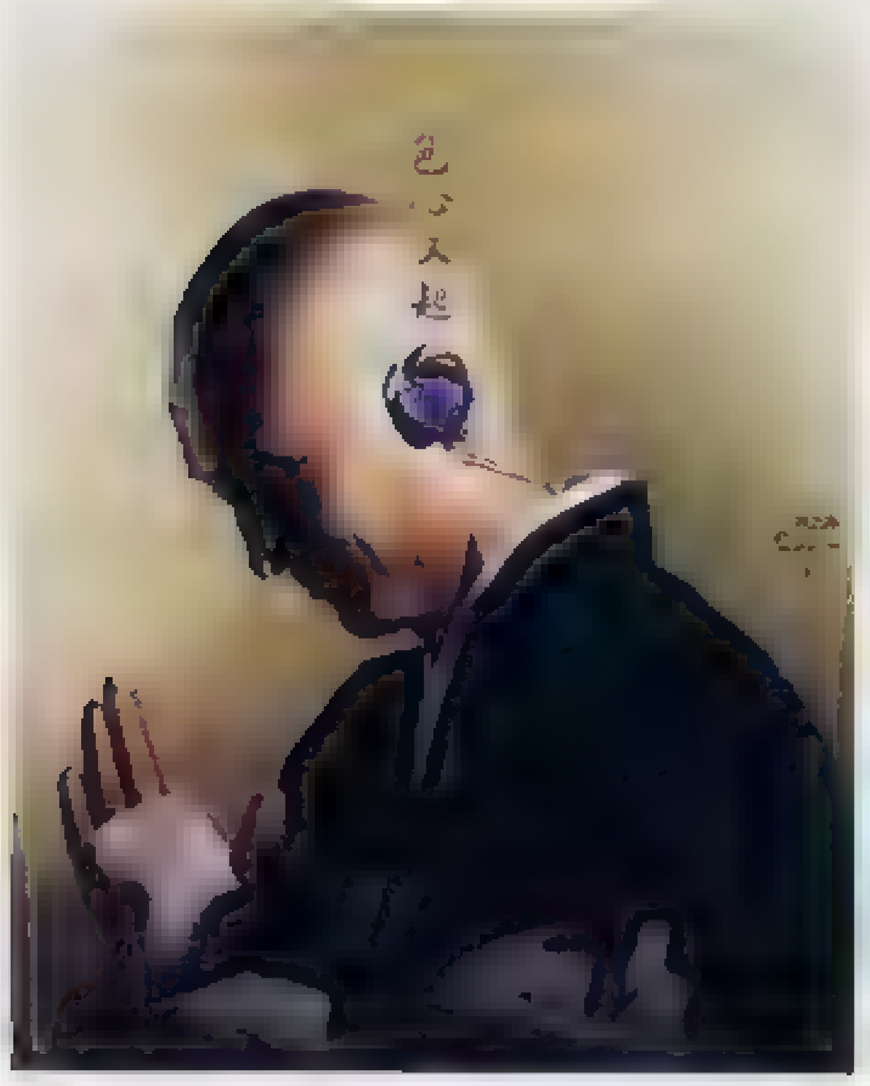
光荣冬季抢钱计划

估计在日本众多游戏产商中，光荣算是最了解女性玩家心理了。两款常青树游戏《安吉莉可》、《遥远时空》不知道让多少女性玩家的荷包为之泣血。这不，继游戏、OVA、漫画、TV动画以及一长串你想都想不到的周边产品后，光荣又在这两个系列游戏中玩出了赚钱新花样　　声优见面会。虽然“安遥声优见面会”从上世纪末开始不知道举行了多少场，但每一场都能让整个会场座无虚席也算是不小的本事。最新“安遥声优见面会”的主题是“Come On! Love Love Winter”，它将与12月10日和11日在日本横滨举行。出席本次声优见面会的既有石川英郎、成田剑、立木文彦等老一辈声优，也有关智一、保志总一朗、小西克幸、森田成一等一批正值当红期的声优，最让人惊讶的是为中文《遥远时空2》角色配音的阿祥、刘又年也会出现在今年的见面会中。如此豪华的阵容岂有不赚钱之理？截止至11月21日，网络上12月10日的所有场次门票均已售罄……看这阵势，都快赶上一流明星举办演唱会了。**【雨滴 提供】**

SanDisk算是存储卡的知名品牌，其记忆棒产品比之SONY原产也毫不逊色。现在国内SanDisk的代理商宏衢公司的任何一款SanDisk产品，都会附送刮刮卡，据说总奖金额达到40万元。相信有PSP的玩家可能会买SanDisk的记忆棒，大家务必要检查附送的刮刮卡在不在。如果刮开刮刮卡确认中奖的话，有可能获得时尚手机、新款数码相机乃至PSP哦！这个“寻奖刮刮乐”促销活动将截止2006年2月28日，有兴趣的人可以试试。

当GAME遇到HIFI
——高保真耳机玩家入门宝典

文 Vineland 编 胜负师



高保真耳机可以说是最近几年来逐渐被国人所接受的东西，上世纪80年代末期开始的一阵HIFI热潮让国人开始知晓“高保真”和“发烧”的概念，但是高保真音响价格高昂，使用上也有诸多不便，而这些年来，随着随身听和电脑音频技术的不断发展，能够随心所欲享受音乐的高保真耳机玩家正在不断增加，其中相当一部分是游戏爱好者。最近遇到的“初烧”玩家很多，对于高保真耳机的许多概念和名词，都感到有些摸不找头脑，因此在这里我以问答的形式对于高保真耳机的知识进行介绍，并且给大家介绍一些高性价比的入门级高保真耳机。

Q1：为什么要使用高保真耳机？

这个问题是许多玩家关心的，因为对于多数人而言，耳机就是个有声就可以的东西，那些花成千甚至上万元购买耳机的终极发烧友，简直就是不可理喻。其实充斥国内的大量十几元甚至几十元的耳机，不仅制作粗糙，容易损坏，而且声音失真严重，**长期使用对于人的听力具有永久性损伤。**名牌厂家生产的高保真耳机不仅声音真实，而且结实耐用，让你享受音乐的同时也省去了很多不必要的麻烦和隐患。当然，在这里，我还要提醒大家，首先不要盲目追求高档的耳机，因为高档耳机不仅价值不菲，而且需要台式CD机和耳机放大器等前端设备才能很好驱动，对于一般玩家而言，一副100~500元左右价位的入门高保真耳机就能满足你的需要；其二，虽然高保真耳机对于听力损害相对较小，我也要**郑重提醒各位耳机使用者注意听力健康，不要过长时间的使用耳机聆听，一般听一两个小时就要休息一下。**

Q2：我能听出高保真耳机好在哪里吗？如何选择高保真耳机？

不少玩家买了入门的高保真耳机，并不觉得好在哪里，有的大呼上当，有的则感叹自己是“木耳朵”。其实“**金耳朵”不是天生的。**多听多对比才能体会到高保真耳机声音的妙处。另外不同厂商对于声音的处理也是不同的，个人喜好不同，也难免理解上有所差异，因此奉劝各位在大城市有机会试听高保真耳机的玩家，尽量少看网上的各种评测。耳机嘛，是用来听的，自己找时间去听听，总会找到自己满意的声音。

Q3：耳机的那些参数都是什么啊？

高保真耳机一般标注了很多的参数，让初烧者头晕，现在我对主要几个参数进行一下解释。

首先是发声原理，现在一般的耳机都是动圈式，原理类似于普通音箱，处于永磁场中的线圈与振膜相连，线圈在信号电流驱动下带动振膜发声。第二是阻抗，注意与电阻含义的区别，在直流电(DC)的世界中，物体对电流阻碍的作用叫做电阻，但是在交流电(AC)的领域中则除了电阻会阻碍电流以外，电容及电感也会阻碍电流的流动，这种作用就称之为电抗，而我们日常所说的阻抗是电阻与电抗在向量上的和。阻抗约大的耳机，越难于驱动，一般随身听或者电脑常用的耳机，阻抗为16欧姆或者32欧姆，通常大于100欧姆阻抗的耳机，就很难驱动了。第三是灵敏度，指向耳机输入1毫瓦的功率时耳机所能发出的声压级(声压的单位是分贝，声压越大音量越大)，所以一般灵敏度越高、阻抗越小，耳机越容易出声、越容易驱动。要注意，一般的初烧者只注意阻抗而不注意灵敏度，其实很多时候，耳机是否好驱动，灵敏度比阻抗更加重要，对于一般的设备，大于100db的属于容易驱动，95~100db左右的属于能够驱动，低于95db属于较难驱动。最后是频率响应，频率所对应的灵敏度数值就是频率响应，绘制成图像就是频率响应曲线。对于频率响应，其实我们不必太看重，有些人衡量用频率响应范围来衡量耳机好坏，这没有什么实际意义，因为首先人的正常听力在20~20000hz，通常成年人也就是40~16000hz甚至更差，一般的高保真耳机的频响都超出了这个范围。其二不同厂家频响的测试方法和条件也不

▲索尼推出的极品耳机，售价高达令人咋舌的28000元人民币！

同，基本没有什么可比性，况且对于耳机而言，振膜的尺寸很小，连很多音箱都发不出来的极低频，耳机实际上是不可能有可闻的响应的。

Q4：什么叫好不好推啊？

很多初烧友在问这个问题。因为一般随身听设备，包括PSP这样的便携游戏机，耳机输出功率有限，在10～20mw左右，因而对于某些高阻抗低灵敏度的耳机而言，容易因为驱动功率不足导致没有推好。**请注意，能让耳机很响并不代表推好了**，很多时候，对于难于驱动的耳机，声音虽然响了，但是驱动不好的情况下，声音发沉，很模糊，失真也很严重，不能发挥其应有的素质。在这里笔者要提醒各位初烧的玩家，耳机是否好推，不仅和参数有关，和设计原理也有很大的关系，类似的参数下，一般耳塞要比耳机好推，封闭式的耳机要比开放式的耳机好推。

Q5：声音越真实的耳机越好吗？

这个属于初烧者的常见误区。其实对于入门的高保真耳机而言，过分追求保真的效果未必是好事，个人喜好不同，有人喜欢震撼有力的低频，有人喜欢飘逸的高频，有人喜欢圆润的中频，耳机对于音乐进行适当的染色，让它符合你的听音取向，未必是坏事。相反，对于很多流行和摇滚音乐而言，音染过少的耳机听起来很干涩，我认为已经完全脱离了购买耳机欣赏音乐的初衷，这样的耳机一般适合古典音乐爱好者和入门监听使用。

Q6：如何选购高保真耳机？

首先建议大家尽量避免直接去电子市场或者很多大型网上交易类网站选购，而选择专门经营高保真耳机的专业商家，如北京的安润、泽丰耳机文化沙龙，南京的东宇音响，上海的怡声苑等（均提供邮购服务）。因为现在国内假货很多，入门玩家缺少必要的鉴别知识，容易受到奸商的蒙骗，买到仿制的伪劣耳机。如果实在缺少经验，可以向大的耳机论坛上的"大侠"们进行请教，确定商家的信誉和真假辨别的窍门。

Q7：什么叫褒耳机？

新买的耳机，需要运行一段时间才能完全进入状态，让振膜充分舒展。同时新买的耳机，因为振膜比较紧绷，也不宜长时间使用过大音量，以防止过载损坏。**一般新耳机要在60～80%的正常音量下运行50～100小时才能完全进入状态，这个过程叫做褒机(run-in)。**当然，褒耳机的效果被某些玩家过分夸大了，各位烧友千万不要认为褒机能让耳机脱胎换骨，对于入门的高保真耳机，正常的听也完全能让耳机进入状态，刻意去褒也未必是良方。

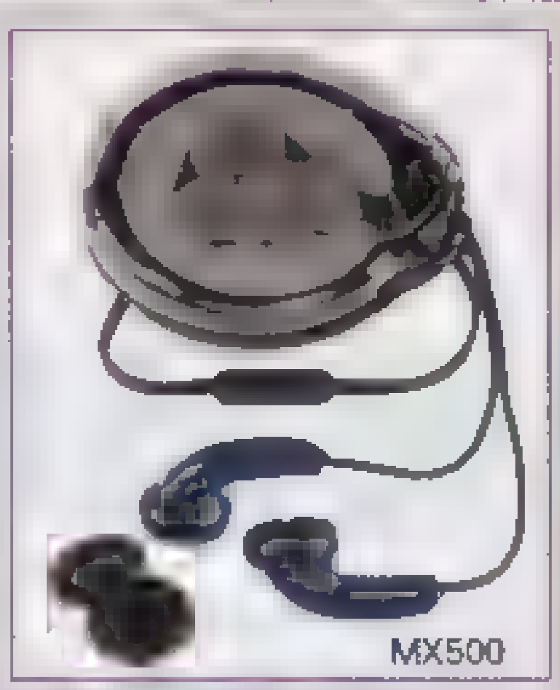
相信看了上面一些高保真耳机的常见问题，各位也就不是此道的"菜鸟"了，下面让我分厂家介绍一些值得推荐的入门高保真耳机吧。

森海塞尔(Sennheiser)

森海塞尔现在可以说是国内最知名的高保真耳机厂家了。来自德国的森海塞尔成立时间已经超过了50年，是历史最悠久的几家耳机厂商之一。从20万人民币的天价旗舰奥菲斯，到动圈耳机的代表作HD580/600/650，森海塞尔耳机产品齐全，覆盖面也很广。总的来看，森海塞尔已经逐渐脱离传统的追求真实再现的德国声，逐渐走向"国际声"的概念，即在总体上保持音色平衡的基础上，加上适当的染色，达到理想的回放效果。

MX500/MX500RC

现在国内稍微对于音频和耳机有所关注的玩家，相信很少有不知道这款著名的耳塞作品，可以说，森海塞尔正是靠着这款售价仅仅100多元的耳塞，敲开了国内高保真耳机的市场，虽然对于MX500有着这样那样的非议，依然不能掩盖它的成功。老版的MX500音色平衡，低频力度较足，中高频虽然有些粗线条，也令人满意。新版的长短线产品MX500RC在低频上较老版要少，但是加强了中高频的线条感和解析力。可以说在100多元的价位上，依然是一款十分具有竞争力的产品，不过在耳塞当中，MX500稍微有些难推，另外现在假冒MX500的现象十分普遍，请各位玩家注意，选购带有一次性包装的行货MX500，所谓的"工包"、"散装"都是仿制品。


MX500

参考报价

MX500 150元
MX500RC 170元

PX100/PX200

PX100

PX系列的耳机可以说也是森海塞尔在低端市场上的创新之作，可折叠的设计让耳机够酷也同样能够便携。具体上两款耳机风格有所区别，PX100低频较足，适合表现流行和摇滚，而PX200音色纯净，声场也不错，适合表现轻音乐和民乐作品。缺点是不是特别好推，而且折叠稍微有些麻烦。另外最近还新推出了为IPOD设计的白色版。

参考报价

PX100 [illegible]元　PX200 430元

HD437/447/457/477/497/201/202/212

4系列和2系列是森海塞尔入门的大耳机系列，其中4为开放式，2为封闭式，均为低阻，容易驱动。相对而言437、447和457较为低端，主要缺点是低频速度较慢，略微显得有些拖沓，而477、497具有相当的素质，比较全面，而2系列的耳机低频量很充沛，封闭式的隔音也较好，推荐给喜欢低频的玩家。

HD201

参考报价

HD437 180元　HD447 250元　HD457 310元
HD477 [illegible]元　HD497 550元　HD201/202 [illegible]元　HD212Pro [illegible]元

爱科技(AKG)

AKG是源自古典音乐的国度奥地利，同样是有着50年以上历史的传统厂商。AKG的耳机在专业监听领域应用广泛，耳机型号更新较慢，但是经久耐用。音色上纯净自然，低频一般较少，中高频自然耐听，适合人声和小编制器乐的回放。但是近几年来，AKG也开始面向低端用户，推出时尚易推的便携耳机。

K12P/K14P

AKG推出的为随身听打造的耳塞产品，都是低阻抗高灵敏度的耳塞，非常容易驱动，K12P低频量感较足，适合流行和摇滚的听众，而K14P则属于AKG的传统风格，人声和声场都非常出色。

参考报价

K12P 140元　K14P 180元

K12P

K24P/K26P

参照PX100和PX200制作的便携式耳机，和后者相比，AKG的这两款耳机提高了灵敏度，驱动更加容易，低频也出乎意料地力道十足，看来是专门为随身听的用家进行了考虑，不过其中K26P的低频个人认为稍微有些矫枉过正的感觉。

参考报价　K24P 290元　K26P 390元

K66

K44/55/66

AKG入门的大耳机，声音上还是传统的AKG风格，中频很耐听，声场也不错，佩戴也很舒适，缺点就是低频有些欠缺，喜欢刺激点的玩家就不要考虑了。

参考报价　K44 230元
K55 240元　K66 280元

歌德(GRADO)

美国厂商歌德的历史几乎和上面三个欧洲厂家一样的悠久，但是歌德耳机体现的则是典型的美国声，热烈奔放，高频明快，低频有力，喜欢流行和摇滚的玩家不要错过！歌德耳机品种很少，均是生产多年的型号，而且全部为低阻，不过客观地说不是特别的好推。

SR40

歌德耳机的最低型号，体积不大，不过不能折叠，携带起来稍微有些不方便，但是这个耳机并非过分强调低频的作品，整体上中高频段也有自己的特色，虽然比较难买一些，但是还是值得推荐。

参考报价　SR40 360元

拜亚动力(Beyerdynamic)

拜亚动力是世界上最早的耳机制造商，世界上第一只动圈耳机就是拜亚动力发明的，德国的拜亚动力已经有了近80年的历史。拜亚动力耳机是传统德国声的捍卫者，音染极小，线条明快，一般适合回放古典音乐。拜亚动力的产品型号较少，一般仅在发烧友中具有良好的口碑。

DT

DT131/DT231

拜亚动力仅有的两款入门耳机，素质极高，高中低三段都有良好的表现，失真小，解析力也在同价位中处于较高水平，适合回放古典音乐。但是缺点也很明显，中频偏薄，播放动感很足的音乐是也显得有些干涩，而且驱动也相对比较困难，因此我不是特别推荐给游戏玩家使用。

参考报价

DT131 270元　DT231 310元

高斯(KOSS)

高斯同为美国厂商的代表，声音和歌德比较近似，不过更加偏重低频的力度 整体上定位趋向低端耳机一些，几乎所有产品售价都在500元以下。

KSC-75

KOSS经典耳挂KSC-35停产后的后继型号，低频上集成了35的强劲有力，而由于采用了新型的镀钛振膜，高频也有明显的提高。缺点是由于采用了耳挂式设计，漏音比较严重，而且外观我觉得不是太拉风。

参考报价 KSC-75 220元

The Spark Plug

KOSS的Plug系列最新改进型号，外观有所变化，但是声音几乎和旧版几乎一样。作为入耳式耳机，plug价格适中，驱动容易，隔音效果也很理想，缺点是佩戴不够舒适，有些胀，而且过分强调低频，中高频比较含糊。

参考报价 The Spark Plug 170元

Porta Pro(PP)

PP几乎是高斯耳机的代名词，从1984年就在美国问世，畅销至今，NBA传奇巨星乔丹就是使用的这款耳机。震撼的低频，可折叠的便携设计，个性十足的外观，可以说充分体现了美国耳机的特色，如果你喜欢金属和HIP-HOP，不要错过！

参考报价 Porta Pro 390元

铁三角(AUDIO-TECHNICA)

铁三角在国内的知名度远没有索尼高，其实也是老牌的日系厂商。铁三角耳机产品线齐全，质量稳定，外观设计精良，声音上也有东方人的审美特点，高频纤细，中频圆润，低频则比较收敛，而且铁三角耳机也全部是低阻耳机，非常容易驱动。相当而言，铁三角的初烧耳机还是比较多的。

CM3

铁三角金属耳塞的CM3是CM5的后继版本，主要是为了IPOD MINI设计的对应五种颜色，在造型上基本和以前一样，由于采用全金属腔体，质感不错，外形也很漂亮，驱动十分容易，声音上面中高频解析力不错，中频染色也很舒服，缺点是低频的力度稍差，而且单元稍微有些偏大，佩戴起来有些塞耳朵。

参考报价 CM3 330元

EM7

铁三角耳挂的经典之作，漂亮的全铸铝外壳绝对能够有效提高你的回头率，佩戴上也采用了人体工程学，十分舒适，而且比较容易驱动，缺点是本来低频就有所不足，加上耳挂的设计漏音严重，整体上低频很不足，而且高频我个人认为有些过亮了，同时铁三角耳挂还有次级的EM5、EQ88、EQ77、EQ44等可供选择。

参考报价 EM7 360元

CK5

这一款是最新上市的入耳式耳塞，和市面上绝大多数入耳不同的是铁三角的入耳耳塞低频量比较少，侧重点仍然是中高频，推荐需要在嘈杂环境下使用而又不喜欢过分低频的玩家使用，另外独特的防滑脱设计也增强了便携性。

参考报价 CK5 220元

FC7/ES5

FC7作为便携式耳机采用可折叠设计，并且具有翻转监听和毛绒耳垫的特殊设计。外形上采用镜面搭配多种颜色，绝对时尚，缺点是低频稍微有些过头，而且比较夹头，戴眼镜的朋友建议不要选择。ES5虽然价格较高，但是绝对素质不同凡响，染色较少，三段比较均衡，但是音色又有铁三角一贯的特点，和德系耳机相比回放流行和摇滚有所提高，推荐给对于随身听音质有所要求的玩家。

参考报价 FC7 360元 ES5 580元

AD300

铁三角大耳机的入门产品，佩戴舒适，驱动容易，适合聆听女声、流行和轻音乐，许多人都认为它的性价比还是不错的。

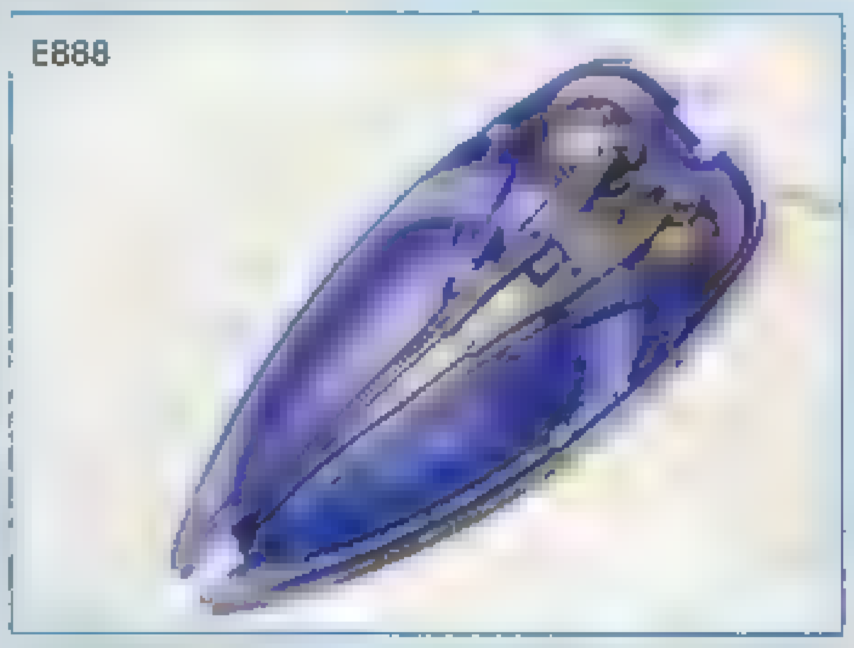
参考报价 AD300 390元

索尼(SONY)

索尼、松下和爱华，这些在玩家眼里都是当年随身听领域的王者，他们也都推出过很多经典的耳塞和耳机作品 现在随着爱华被索尼并购，加上松下对于耳机市场的逐渐淡出，以及国内假货充斥，这几个名字已经逐渐在远离高保真耳机的领域。惟一值得一提的还是索尼，虽然索尼推出了R10、Qualia 010这样价格高达3000美金的动圈耳机旗舰(R10已停产，而且Qualia 010也是只接受订做)，但是索尼的看家本领还是在耳塞上面。不过由于国内索尼耳塞由于市场策略的问题，和PSP一样尚无大陆版行货 加上仿造假冒的现象十分泛滥，我奉劝各位选择索尼耳机的时候要慎重，最好有老鸟陪同

MDR-E888

E888生产多年，在随身听玩家里面可谓如雷贯耳的名字，有着“黑天鹅”美誉的888无论外观设计还是音质表现都可谓是经典，888低频虽然量感一般，但是下潜不错，中高频虽然带有明显的染色，但是却能给人愉悦的听感，无论如何，888仍然是耳塞里面的巅峰之作，值得推荐。现在市面上的888多数为菲律宾生产，日本生产的早已停产了，分为短线的SP和长线的LP版，要提醒各位注意，888的生物振膜比较容易损坏，加上没有保修，请



不要用重低音和大音量来伺候888哦！

参考报价 MDR-E888 320元

除了上面我所介绍的产品之外，例如飞利浦、森海、拜亚、加上国内的达因科等等都有自己的高保真耳机产品，篇幅所限，这里就不再一一介绍了。作为耳机爱好者俱乐部的斑竹，我推荐一下国内最大的两个耳机论坛网站：

耳机大家坛（[illegible]）以及耳机爱好者俱乐部(www.headphoneclub.com/bbs)各位有问题可以向论坛上的老鸟提问，也欢迎去俱乐部直接问我。最后我还要提醒大家，耳机方面是眼见为虚，耳听为实，我的看法也只是一家之言，大家还是要用耳朵去挑选合适的耳机，去欣赏音乐之美，祝各位玩家心想事成

3DM-SMV

《旺达与巨像》本期开始正式更名

胜负师，我想问两个有关《汪达与巨像》的问题(我玩的是三国语言版)：①不能用存盘读盘的方法来吃蜥蜴。游戏里有几个地方确实可以重复吃几次，但不能无限吃，例如森林里的那个记录点(E-5)就可以吃两次，最后那个紧闭的关门(F-8)的记录点可以吃三次。②在中文版里，游戏的名称是《汪达与巨像》，而不是《旺达与巨像》，请问为什么在杂志上不用官方名称?【广州 游牧人】

胜负师 ①攻略中可能没有把细节说得很清楚，但无限蜥蜴是可以实现的。如果S/L大法没有用时，就要离开有蜥蜴的地方一段距离，并让实际时间经过24小时，这样的话蜥蜴的尾巴就会长出来了。你可能要问了，吃几条蜥蜴尾巴还要等上一天? 太麻烦了！当然不必等一天，只要把PS2的系统时钟调一下就行了。②一些游戏的所谓官方中文名是港版或台湾版软件的中文名称，在译名方面存在着一些问题，比如音译中会有方言发音，或是意译与大陆地区的语言习惯有较大差别，这就很难让一般读者接受。比如《最终幻想》港台地区中文官方译名为《太空战士》，《GT赛车》叫《跑车浪漫旅》，《光环》叫《最后一战》等等。另外，部分官方中文译名会在游戏发售后一段时间才确定，此时无论是前线、攻略、研究，还是游戏评论，都使用了本刊原先的译名，大家也都叫顺口了，随意改变的话可能会造成读者的不便，所以还是会保持原先的译名。不过你提到的“汪达”与“旺达”应该是个特例，我们研究下来，觉得两者差别不大，且没有违反大陆地区一般的语言习惯，所以从本期开始，会将《旺达与巨像》的译名正式更改为官方中文名《汪达与巨像》，敬请各位读者留意。

胜负师，你好！我是PS2的玩家，我在玩《多罗罗》的时候有3把武器没有拿到，找了很多攻略也没有找到这几把武器的拿法，这几件武器分别是退冰刀、退冰刀+2、缝之刃+2。希望你们能帮我查一下，非常感谢！【杨兆来】

D·S 退冰刀会在第五章中大部分敌人的身上掉落，退冰刀+2则是在第五章“四化寺”的地下，左下方位置可以找到；缝之刀+2会在第六章中大部分敌人的身上掉落。由于打倒敌人后落下武器是有一定的随机性的，所以还要多碰碰运气。

胜哥：小弟刚刚购入了PS2 70009型，最喜欢玩、且玩的时间最长的游戏是《女忍》中文版，可是前作的主角秀真怎么也没有出现，我的记忆卡中有《Shinobi 忍》美版的通关存档，听说有前作的通关记录，秀真就会出现，所以买了，且通关了，但秀真依然没能在《女忍》中出现。请问我应该怎么办? 还有，“《忍》系列”的下一作什么时候发售啊? 我想很多玩家都很期待吧！【忍FAN 飞月】

胜负师 最近问及秀真出现方法的玩家又多了起来，看来《忍》的魅力真是不减当年啊！那这里就再回答一次吧。中文版《女忍》需要的其实是日版的《Shinobi 忍》存档，且并不需要通关，只要建一个存档就行了。然后必须做的是在有此存档的情况下，将《女忍》的NORMAL难度通关一次。如果你已通关了NORMAL难度，而现在才把《Shinobi 忍》存档建立或拷入记忆卡中，那么就算只是通一遍EASY难度，也能够令秀真出现。至于“《忍》系列”的新作，胜负师也等得心焦，甚至曾写信给世嘉询问，但目前看来还需要FANS耐心等待。不过想想看，要是《忍》的新作在次世代主机上推出，那是不是更值得我们忍FAN去期待呢?

胜负师你好！我最近迷上了《红侠乔伊2》，正在打各模式的全彩V评价，受伤情况和时间方面都没有问题，只是V分达不到V评价标准。请问胜负师如何才能使得分达到V评价。有什么规律和方法吗?【天津 王都巨神】

胜负师 不知你有没有看过游戏光环中曾演示的《红侠2》全程全彩V极限挑战，其中的方法基本上可以举一反三。增加得分的方法主要是在慢放发动之后尽量打连击，打连击最好是把敌人引至角落，这样更容易取得高分。还可以利用自动回避之后的无敌POSE来赚取必要的得分，这是比较安全的方法。如果场景中有靶子，就应该使用女主角用枪打出钱币，若是出现沙袋，那就要用乔伊来打，一般在这样的场景中不攻击这些物品，得分是很难达成高评价的。另外，黑色系列的杂兵可以在回避敌人的上段攻击后，发动SLOW+ZOOM IN，使用连续勾拳强行将敌人打碎，这样也可以取得不少的得分。祝你挑战成功。

亲爱的胜负师，请问PS2的7万系列与5万系列主机性能上有什么差异吗? 为什么7万系主机会便宜些呢? 难道是质量要差些? 另外，PSP上有没有PS2的模拟器啊? 虽然问题有点白痴，但一定要回答我哦，拜托了！【四川 王迎春】

胜负师 王迎春小妹妹，可能你看UCG时间不久，其实关于7万系与5万系主机的区别我们早前已经说过两次，具体的差异就不重复了。你大可放心，反正在玩游戏方面，这两个型号不会有什么差别，7万系比较小巧，制造成本低，售价低也没什么奇怪的，并非质量问题。至于PSP上的PS2模拟器，算是一个美好的愿望吧，但在技术上其实是不太可能的。一般来说，要完美模拟某主机，那性能至少要高出它好几倍，不然是很难胜任模拟要求的。别说是模拟PS2了，就算是用PSP模拟PS，也很难实现。现在PSP上的GBA模拟器都只能每秒跑几帧，所以PSP的模拟器之路还有很长一段要走呢！

胜哥！问个关于《GT4》的小问题，就是在对战模式中怎么读取GT模式中的记录呢? 不能用改装好的车进行对战的确很让人郁闷啊！望胜哥指教。【Masokishin】

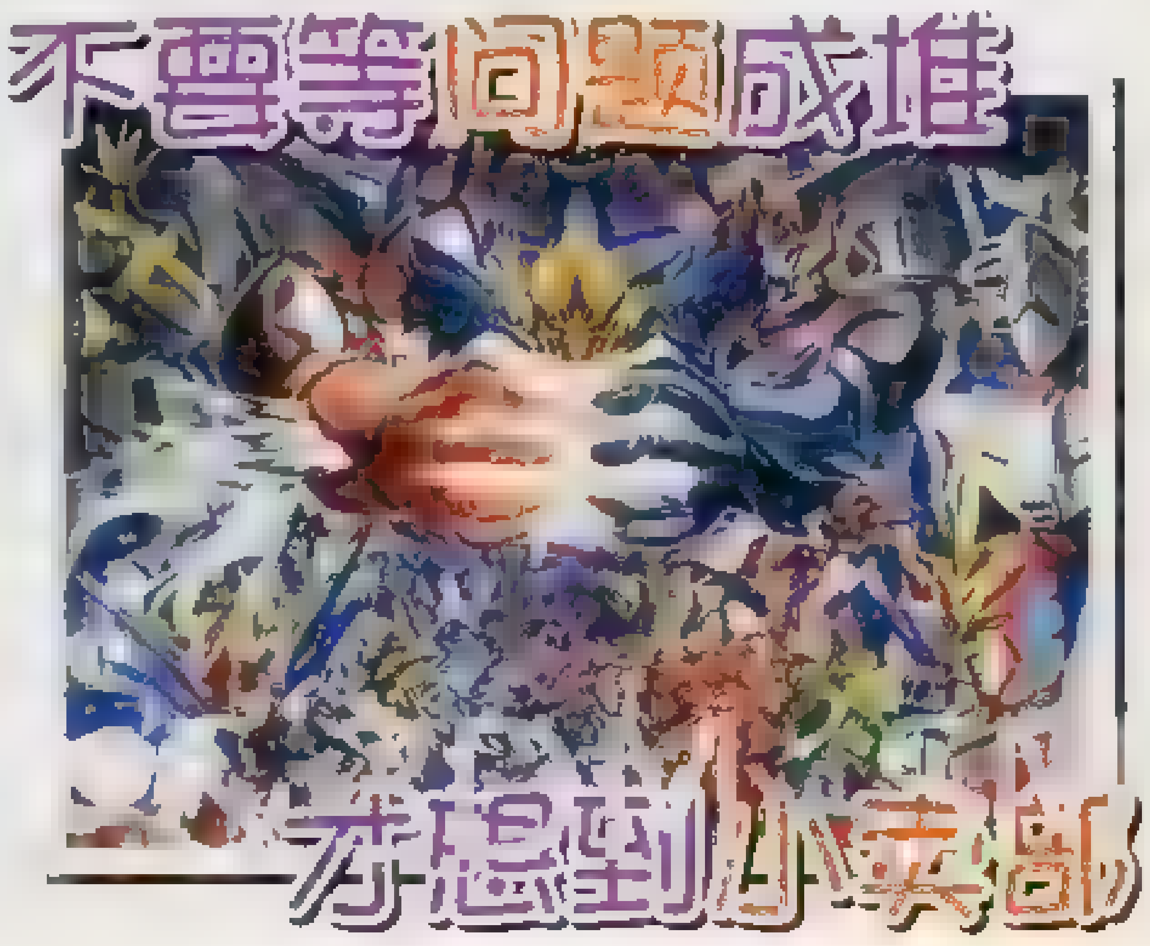
胜负师 胜负师特别拿封尘了有一阵子的《GT4》验证了一下，的确是无法使用自己DIY的车辆进行对战比赛的。不过还好，对战模式中有459辆车子可供选择，怎么都能满足一般玩家的需要了吧? 当然，我们还是希望《GT5》中这一点会有所改善。

有一件事要请问一下胜哥，我和一位兄弟准备最近购入PSP，但我们听说PSP的升级方面有点问题，具体是买了1.50版的PSP可以用记忆棒完美运行很多模拟器，但如果玩PSP版的《WE9》，系统会自动升级到1.51版，而我们听说1.51版很多模拟器和一些应用软件就用不了了，我认为这可是PSP上巨大的乐趣之一，但我又是个《WE》迷，实在难以取舍，左右为难啊！胜哥能不能告诉我用什么方法可以解决这个问题啊?【江苏 王巍】

胜负师 解决方法有两种，第一种是比较简单，就是只玩破解版的《WE9UE》，这样就不会出现强行升级的情况了，但必须购买大容量记忆棒。另外一种就是上期游戏立方中所提到的降级，如果系统升至1.51，那就可以通过升级至2.0，再降回1.5的方法来降级。但要注意，不要购买1007型号的PSP，因为此型号PSP暂时无法降级。

本人有几个问题想问一下，这些问题对我很重要，请一定要回答啊！①在《捉猴啦3》的中文版中，如何才能调出迷你游戏《潜猴谍影》来? ②为什么《生化0》不移植到PS2上，我好想玩啊！可是没有NGC。③我听说PSP也会被病毒入侵，这是真的吗? 好了，多谢了！【VERGII】

胜负师 ①因为中文版《捉猴啦3》是基于英文版汉化的，所以并不能靠输入密码的方式玩到《潜猴谍影》，只能老老实实通关一遍再购买这个迷你游戏。②为什么《MGS3》不移植到Xbox上，又为什么《忍者龙剑传》不移植到NGC上呢? 哪个机种都有几个独占大作，羡慕是羡慕不来的。胜负师期待有生之年可以看到游戏格式的全球统一，那玩家也就不用为选哪台主机而抓破头了。③的确有些传闻，说是一种木马，文件名与降级程序中的某文件相同。一旦运行，PSP就会变成“板儿砖”，且无药可医。虽然骇人听闻，但此病毒的存在依然处于传闻阶段，所以尚不必太过担心。



栏目主持：邪魔天使

邪魔院

体会异国文化的魅力

闲聊日语

作者：张宏

从あなた这个词看语言的微妙性

有许多朋友谈到あなた（anata，你）这个词，这让笔者想起了法语的一个小细节。假设你在一次聚会上，看到男女两人谈话，双方互称对方为 vous（相当于あなた），那么你可以肯定这两个人是刚刚认识的，不熟，互相比较客气。假设不久又有一次聚会，男女二人又去了，这次双方互称对方为 tu（也相当于あなた），那么你有 80% 以上的把握可以断定这两人已经有关系了。说这个小故事，绝对没有什么其他意思，只是想说明语言的微妙性。所以笔者觉得，孤男寡女在一起如果不想引起非议不妨用きみ等代替あなた。

这一期的关键词当然是“哈利·波特”了！虽然小说我一部都没看过，但是电影倒是每部必看，当然，现在也将小说一并收齐，准备找个时间细细品尝。(^_^) 电影从第一部看到现在，看着里面的小演员从萝莉正太变成现在的美少女、美少年，不禁感叹时间的飞逝。当然，看了《哈利·波特与火焰杯》之后，让小邪我真正感到惊讶的是居然克鲁姆这么萌！听说演员是大学里练体操的，也难怪身材那么好了。（阿修罗：拜托，你那是在发花痴！）咳咳，当然，其他演员选得也不错，演秋·张的梁凯蒂个人觉得很清纯，能在这部电影里看到一个纯粹的东方人面孔真是让人感到亲切。呵呵，至于我们的赫敏，穿晚礼服的样子太漂亮了，不过我要说的是：德姆斯特朗的校服真帅气！

■女版D·S 火花天龙剑Fate

经典台语

武士道（ぶしどう）一（ひと）つにて、他（ほか）に求（もと）むることあるべからず。

——bushidou hitotsu nite hokani motomuru kotoaru bekarazu

——除了武士道，别无他求。

对于御剑而言，武士道就是一切，他一直都在追求强者，说他是个武痴也毫不过分。但是……为什么我们的森川“王样”要去配这样一个家伙啊。当然，他乱蓬蓬的头发很有个性，虬结的肌肉以及上面的伤疤让人看了留口水，超有魅力的胡茬也是吸引人的利器，OK，这不是重点，他的强大和实用才是最重要的吧。（P.S.御剑身高只有171cm，这一直是我心中的痛……= =某修罗：洛克只有176啊，176！邪魔：闭嘴！齐格菲还没一米七呢！）

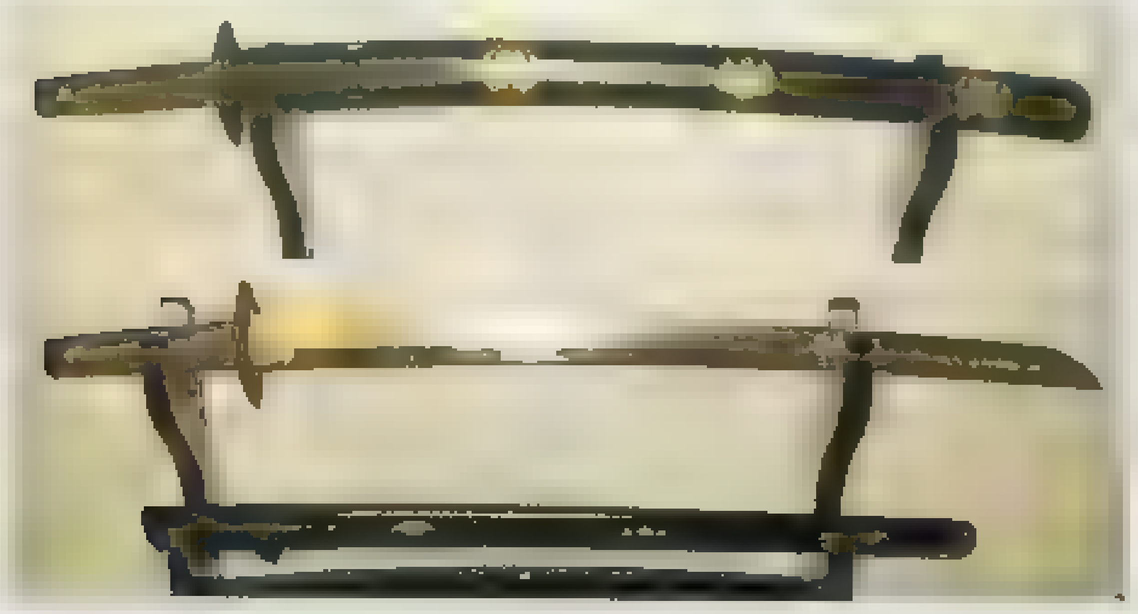
◀可惜二代御剑的造型中没有二代的2P，一直很怀念那些袖子上的字啊。

东瀛采风

日本刀

对于日本刀应该是我们比较常见的东西了，就连《FF》这种充满了剑与魔法风味的游戏中也总是会有日本刀出现，比如正宗，那可是系列的经典武器了。日本刀是由日本固有的锻冶方式锻造而成，以其锋利和美观的外型而闻名于世。单刃、有一个弧度，这就是日本刀的特征。在日本刀的刀柄根部有一个金属的刀锷，用于阻止敌人刀剑的进攻以及保护握刀的手。

刀被称为武士之魂，在江户时代（1603～1867年）是武家社会的象征，到了明治时代（1868～1912年）武士家族衰败，在颁布了废刀令之后就禁止带着刀到街上去了（即管制刀具）。之后日本刀成为为军队将校的象征，在战后日本刀除了作为艺术品拿来欣赏收藏之外是不能拿着它招摇过市的。



日本刀的分类大致分尺寸、时代、产地、风格、作者等若干种，如果要鉴定的话还有更细致的划分。按长短分（指刀刃）有短刀（1～29.9cm），肋指（30.0～59.9cm）和刀·太刀（60.0以上）等3种。按时代分有直刀（也叫上古刀，古坟时代～大同3年左右，即公元707年左右），古刀（大同4年～元龟3年，即公元806～1572年），新刀（天正1年～庆应3年，即公元1573～1867年）和现代刀（明治1年～平成年，即1868年～现代）等4种。按生产地分为五畿七道，五畿是指京都附近的山城、大和、河内、和泉和摄津五国，七道指北陆道、东山道、东海道、山阳道、山阴道、南海道和西海道。而按照具有代表性的做工来分的话由于有五国，所以称为“五传”，其分为山城传，其特点是刀刃是直刃的日本刀居多；大和传，其特点是刀鞘、刀柄的做工以直的木纹为基调；相州传，其特点是刃纹里有许多锻烧刀刃时留在刀刃里的颗粒；美浓传，其特点是在刀刃中还夹杂着很尖锐的刃；备前传，其特点是刃纹是延刀刃的一根白线，不是波浪形，而刃纹也像丁子菊。

栏目主持：邪魔天使

幻之炼金坊

幻想国度的奇妙之旅

欢迎大家来到邪魔天使的幻之炼金坊，这是我们新开设的一个栏目，主要是介绍游戏中或者游戏外的一些神怪以及知名武器，可以说是一个带奇幻风味的综合性栏目。本栏目初步拟定的格局是一期讲神话以及传说中的人或事物，一期讲游戏中出现的兵器，不过其间也许有一定的变化，但总的宗旨就是带领大家领略游戏外的事物的风采，体验不同的文化。

另外，神话之类的东西有的说法有很多种，如果有读者觉得有什么值得补充的可以来信或发送Email到game3@ucg.com.cn，我们可以一起来探讨。

雷万汀（Lævatein）

今天我要给大家讲的是在北欧神话中有名的武器 —雷万汀。雷万汀是《艾达之诗》的《斯维普达格之歌》中登场的名剑，它的名字有“伤害之枝”、“背叛之枝”、“伤害的魔杖”、“害人的魔杖”等含义。它是由北欧之神洛基在冥界尼伯尔海姆的门下锻造的魔法剑，剑身上刻满了北欧的魔法文字——如尼文字。这柄剑由守护火之国姆斯贝尔的巨人斯尔特之妻辛摩拉所守护，要想得到此剑有着苛刻的条件。

《女神侧身像》蕾娜斯

在《斯维普达格之歌》中描述了英雄斯维普达格接受继母的命令，前往“任何人都无法安全到达之地，得到门格拉德的爱”。门格拉德居住在巨人国约森海姆一个名叫加斯特罗普尼尔的城砦中，在这里斯维普达格遇到了看门人菲约尔斯维德，而守护在砦正门的则是两条凶猛的猎犬，一条叫基夫，一条叫格利。这两条狗交替看守着砦门，当一条睡觉时，另一条就负责看门，所以想不被它们发现而潜入砦里是不可能的。不过世界上有一样东西能够引起它们的注意，那就是住在世界树最高树枝上的一只散发着金色光辉的黄金雄鸡维德弗尼尔的肉，当然，这肉还不能是随便一块，还必须是双翅上的肉。而在斯维普达格和菲约尔斯维德的对话中，魔法剑雷万汀登场了。

“能够将维德弗尼尔立刻送到赫尔（洛基的女儿，即冥界的女王）那儿的武器是什么呢？”斯维普达格问道。

“那就是被称为‘伤害之魔杖’的雷万汀，那是洛基在尼伯尔海姆的门前一边吟唱如尼文字一边锻造的剑，它锁在雷加仑的大箱子里，被九把锁锁着，由辛摩拉所守护。”巨人回答道。

“那么盗取那把剑而且毫发无伤地逃走是不是痴心妄想呢？”斯维普达格追问道。

“要偷那把剑还是有希望的，如果你有一个世上独一无二的东西送给辛摩拉，她就会把那把剑送给你。”菲约尔斯维德回答道。

“那有什么样的宝物会让那个瘦女巨人高兴呢？”斯维普达格问道。

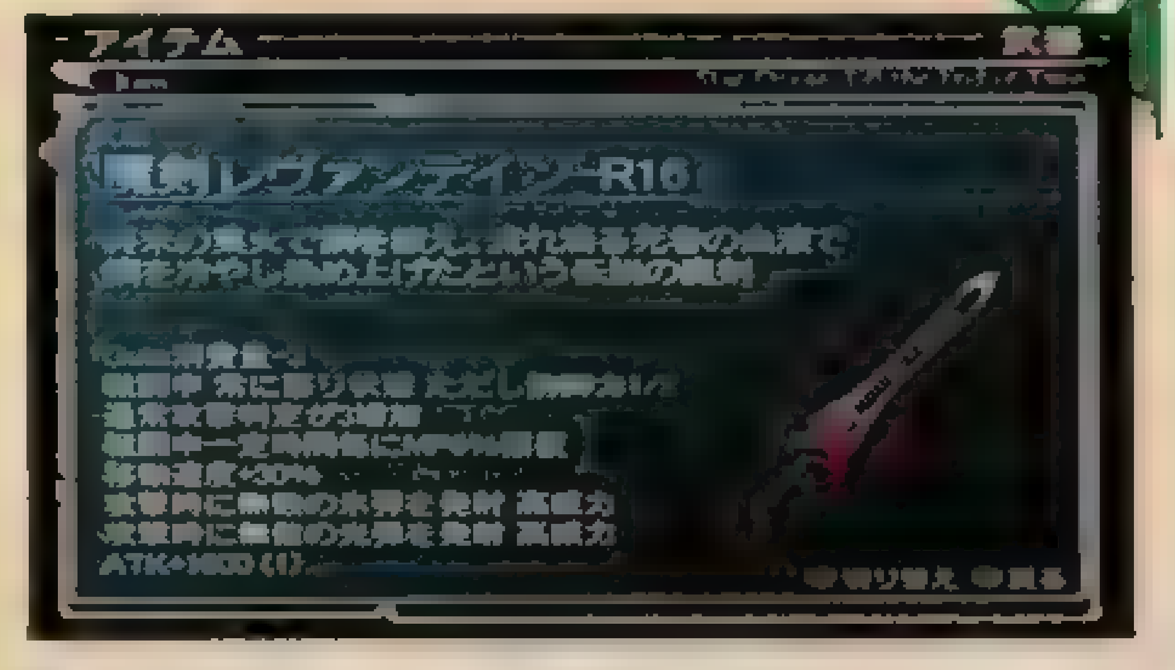
“那就让你的布袋中装上维德弗尼尔的羽毛，只要把羽毛给她，那么她就会把雷万汀送给你的。”

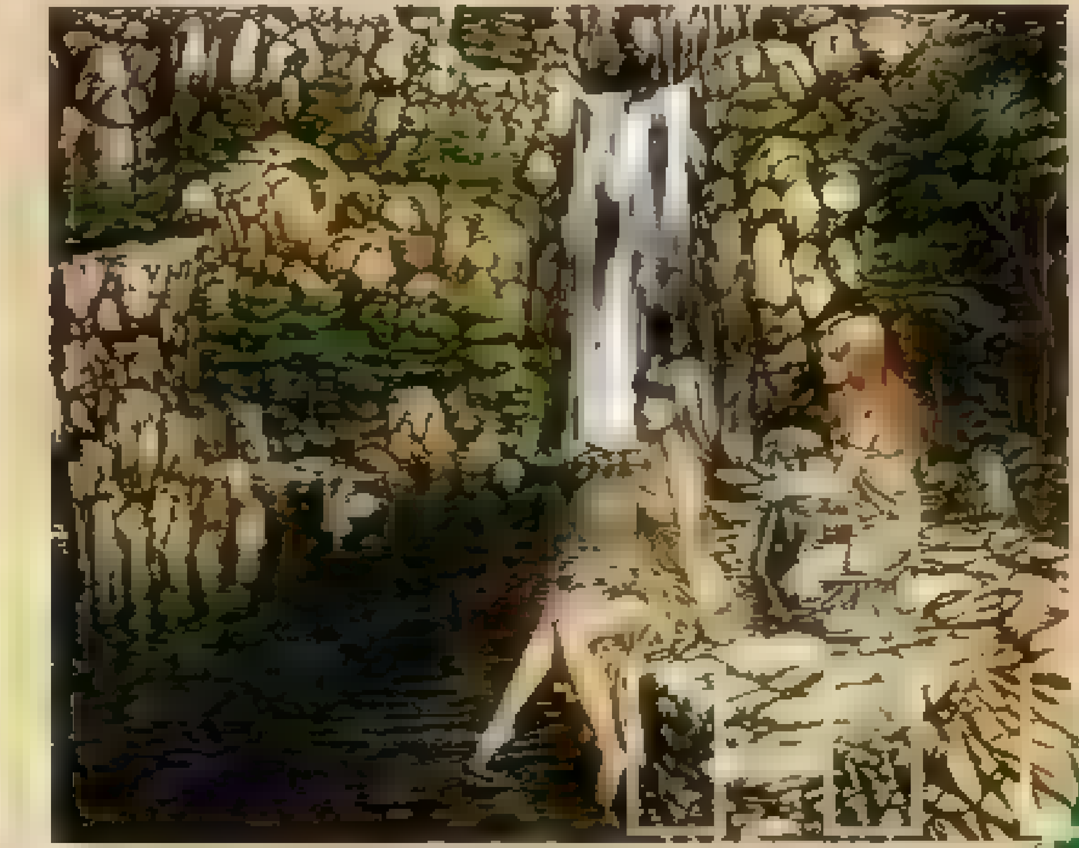
大家看明白其中的逻辑关系了吗？也就是说，要杀维德弗尼尔必须要雷万汀，但如果想从女巨人那儿得到雷万汀就必须要用维德弗尼尔的羽毛去交换……也就是说想进加斯特罗普尼尔的砦门那是不可能的。

《女神侧身像》洛基

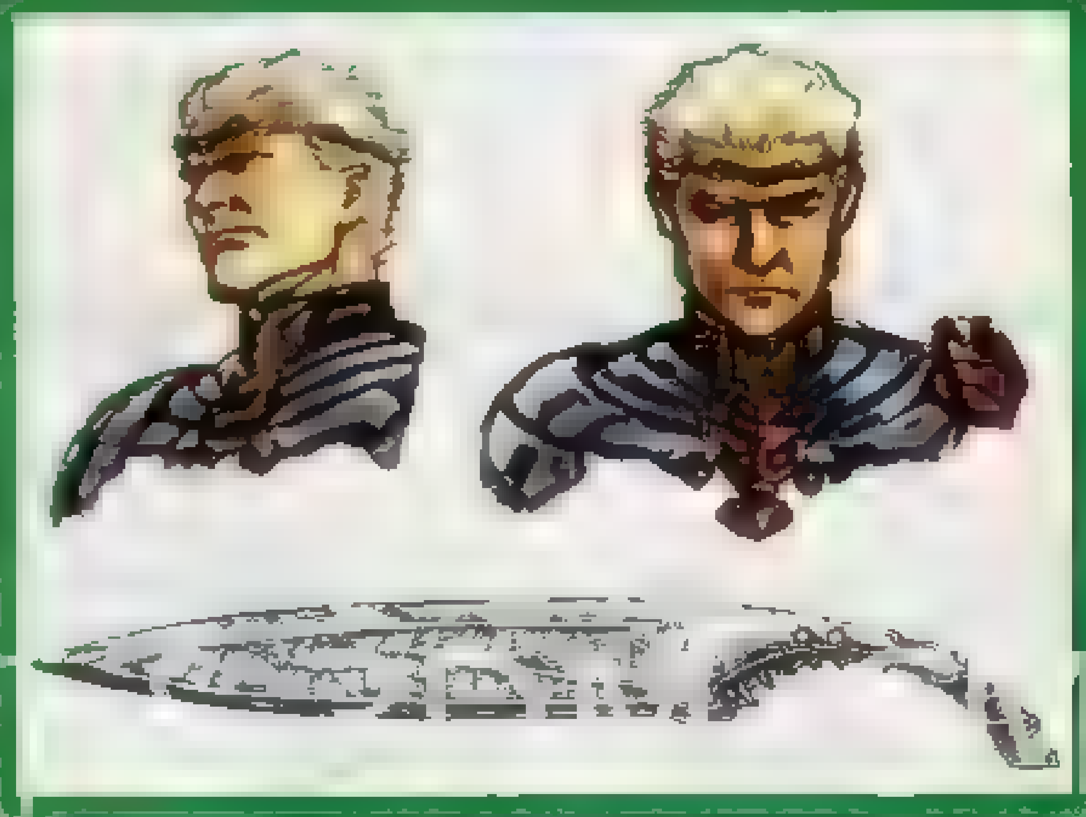
游戏中的雷万汀

雷万汀作为北欧神话中的一把名剑，出现在游戏中也是家常便饭了。因为其知名度高以及力量强大，一般都作为强力武器甚至最终武器登场。在《鬼泣2》中雷万汀就有登场，而它也是“《女神》系”游戏的常客，《恶魔召唤师 灵魂黑客》、《女神异闻录2 罪》中也有雷万汀，《圣剑传说 玛娜传奇》里雷万汀作为单手剑也有登场，而作为炎系最强剑它也在《恶魔城 月下的夜想曲》中出现过。当然，雷万汀登场最多的还是tri-Ace的作品。以北欧神话为背景的《女神侧身像》里，雷万汀作为正篇的最强剑系武器以2200的攻击力、DME越少伤害越高的魅力深受玩家的喜爱。（当然，那个攻击力高达20000的破坏平衡性的咎人之剑就另当别论了。）而在“《星海》系列”的2、3代中雷万汀都是主角的最终武器，在三代中雷万汀一出来带了七个负面效果，那情景真华丽，而在锻冶之后那就一步登天到终极武器，而且其外观也极为漂亮。




《女神侧身像》沐浴的芙蕾与蕾娜斯

雷万汀与巨人之王斯尔特的关系



模型地带

MO XING DI DAI

十六夜的开场小言

首先当然是自我介绍一下：十六夜，刚刚转职两期的新人。很幸运能够马上拥有自己的栏目，十六夜自当倾尽所能，希望各位读者能够喜欢和支持这个栏目。

在这里十六夜将会为大家介绍最新、最好的模型。无论是美少女手办还是高达模型都将会在这里出现。虽然目前是隔期才有，但十六夜有信心将它争取为常驻栏目。当然，为此就需要各位读者的帮助，无论对内容、形式有什么意见和建议，都请一定来信或发电子邮件（shliuye@ucg.com.cn）给十六夜，这里就先谢过了。

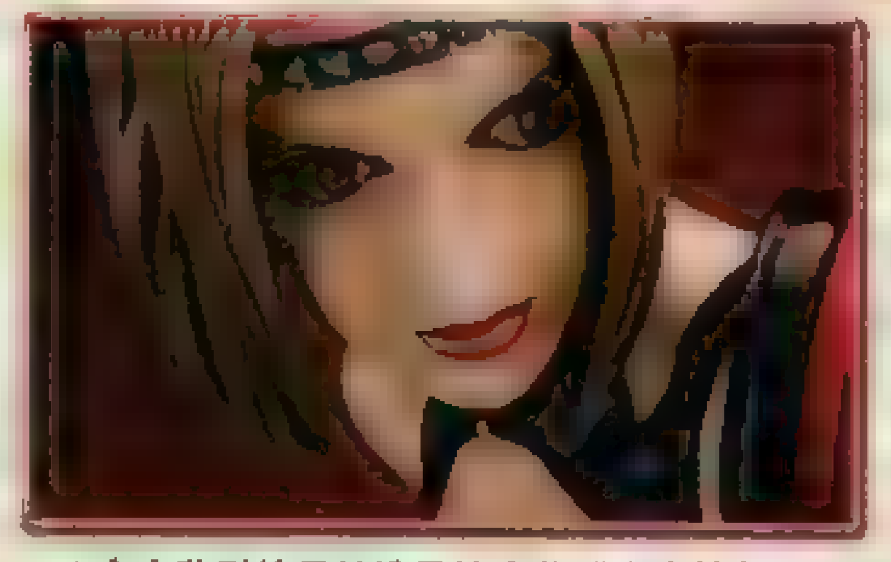
种类：PVC全涂装完成品
比例：1/[illegible] [illegible]mm
售价：5800日元
发售日：预定2006年
原型制作：林浩己
出品：寿屋

忍者龙剑传 Rachel

▶不仅是服饰，就连佩剑、战锤的金[illegible]作得非常出色。

推荐度：★★★★★

最近一段时间寿屋在“PVC完成品”方面确实没有什么动作，不过毕竟是名厂，我们有理由相信它现在的沉寂是在为以后的爆发而做着准备。就在最近，终于寿屋公布即将在明年推出“《忍龙》系列”最新作“Rachel”，并放出了原型图。与前三作（隼龙、绫音和吴叶）相比，本作的整体感觉更加真实，尤为引人注目的是作品对皮质面料质感以及反光的表现相当出色。作品另外值得关注的一点就是对肤质的再现，让人很难想象是由PVC制作而不是树脂。另外，原型师是以制作写实类而闻名的林浩己，难怪这款作品无论是比例还是造型水准都如此之高。



▲令人欣慰的是林浩己这次将“真实性”理解为对原作人设的再现与还原。

▲从作品的造型不难看出，原型师对平衡性的把握相当到位。

推荐度：★★★★☆

The Art of Shunya Yamashita 水手服少女

偏向美式风格、担任过多款游戏原画设定的山下しゅんや与模型界屈指可数的实力派原型师吉沢光正联手，推出写实派第一弹。作品虽然同样选择“邪恶”的水手服少女为题材，但兼具美式夸张与日式细腻的风格确实让人眼前一亮。造型方面作品给人一种“舒展”的感觉，对于服饰的表现非常简洁，与大胆、夸张的用色形成很强的对比。其实最吸引人的地方还是少女那不经意间露出的微笑，清秀的脸庞、浅浅的微笑让十六夜恍惚了半天……

■从不同的角度观察，少女的表情会有微妙的变化。

[illegible] Fate/stay night

种类：PVC全涂装完成品
比例：1/[illegible] [illegible]mm
售价：5800日元
发售日：2005年12月
原型制作：[illegible]
出品：ALTER

▲从后面就可以清楚看到头发的复杂程度了，主体部分可是一次塑压成型的！

推荐度：★★★★☆

从Good Smile独立出来后，ALTER便以每月两到三款作品的速度迅速占领着市场。借助近日再度掀起的“Fate”热潮，ALTER即将于12月推出女主角之一——天之魔法师远坂凛的泳装版。除了造型，作品另一亮点就是复杂的头发。对于大多数部件都是一次成型的“完成品”来说，能够达到这种程度实属不易呀。

本期主持 D·S

绘梦人 MAGIC——天野喜孝的魔幻世界

或许你并不认识天野喜孝，但却一定知道《最终幻想》这个如雷贯耳的经典系列。
或许你并不认识天野喜孝，但却一定曾对眼前这些充满魔幻气息的插画印象颇深。
或许你并不认识天野喜孝，但却一定像他一样从未放弃心中那份追求梦想的信念。
那么，作为一个玩家——同时也作为一个寻梦者，你需要了解这个名字——天野喜孝。

在ACG领域，日本的静冈县可谓是个人才辈出的地方，譬如樱桃小丸子和足球小将大空翼等大名鼎鼎的人物均生长于斯——当然，其中也包括1952年出生在这里的天野喜孝。

从幼时起，天野喜孝的爱好只有两个：绘画和幻想。14岁那年的暑假，他前往东京陪伴青梅竹马的恋人，闲暇时与朋友一同去参观心仪已久的"龙之子"制作公司(这间公司当年制作的电视节目《宇宙エース》很受青少年欢迎)。机缘巧合的是，他当时偶然带去的画夹引起了公司某主管的注意，当看过里面的画稿后，社长吉田龙夫当即拍板决定录用这个颇具灵气的小伙子，令天野喜出望外。第二年中学毕业后，年仅15岁的天野喜孝就成为了"龙之子"公司的正式员工。相对于当时的其他动画公司而言，"龙之子"的制作团队有些怪异，因为包括社长在内的大多数员工均是从事电影制作出身，对动画的理解和诠释具有别具一格的剪辑理念和分镜技巧，这种过于个性的企业文化使得"龙之子"的作品始终处于叫好不叫座的尴尬境地，不过却也培养出了天野喜孝那独特的个性和画风。在这个能让自己惬意地发挥想象力的地方，天野喜孝整整工作了15年。

人物档案

生日	1952年9月13日
出生地	日本静冈县
星座	处女座
兴趣	收集邮票
毕业院校	东京艺术学院
最欣赏的画家	达芬奇

《亚尔斯兰战记》

▲《亚尔斯兰战记》是天野喜孝与著名小说家田中芳树的首度合作成果，由其改编而来的OVA动画人气极高。

《吸血鬼猎人D》

到了而立之年后，决定开创个人事业的天野毅然忍痛离开了与其有着深厚感情的公司与同事，建立了自己的艺术公司，取名为"天"(Ten's Production)。不久之后，天野喜孝便迎来了事业的第一个巅峰——由于在著名科幻杂志《SF Magazine》中的优秀插画创作，他于1983年被日本SF协会评选为第14届"星云奖"(SF协会为该年度中有出众表现及卓越贡献的焦点人物而专门设立的最高奖项)。而且，凭借着不懈的努力与源源不断的创作灵感，直到1986年为止，这项殊荣被他整整蝉联了四届！此时天野喜孝在魔幻风格插画界的风头一时无两！

▲《吸血鬼猎人D》的原作者菊地秀行在小说界同样有着很高的名望，而天野喜孝的插画则为这部作品奠定了热卖的基础。此作在2000年被改编为电影。

工作中的休息方法就是：在画风格阴郁的图时一旦感到疲累，就改画一些轻松幽默的画来放松心情。不过，当这风格相反的画不久后又变成工作要求时，那就再颠倒过来。

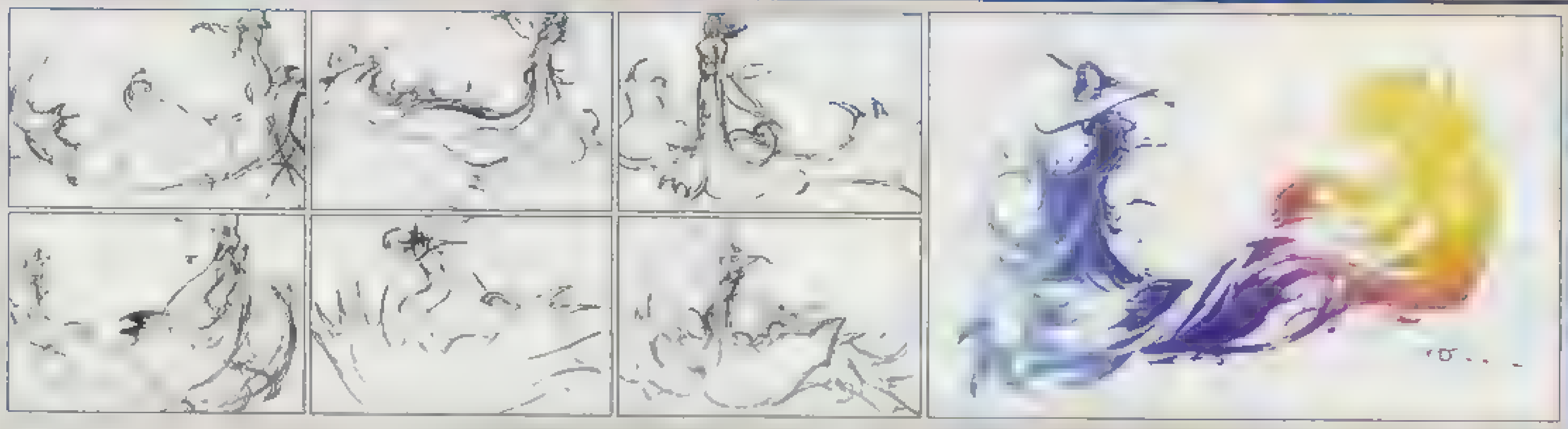
《最终幻想X-2》

不过，天生的冒险精神与探索欲使天野开始渴求在其他领域进行创作，而这个念头恰好与正在为制作初代《最终幻想》而不遗余力地四处搜罗人才的年轻制作人坂口博信不谋而合。不久，这两位曾在同一间酒吧中数次擦肩而过的陌生人终于坐到了一起，并被彼此的热情所打动，天野喜孝就此义无反顾地加入了《最终幻想》的制作阵营。事实证明，这个选择无疑是极为英明的。现在，"《最终幻想》系列"已经成为了一个全球累计销量逾四千万套的杀手级白金大作，而天野喜孝也随之闻名遐迩，为大洋彼岸的玩家们所熟知。虽然从《最终幻想VII》开始，系列3D化后的新人设改由野村哲也等新人担当，但天野喜孝为系列绘制的独特LOGO却依然是"《最终幻想》系列"的标志性品牌，让人过目不忘。

《最终幻想VII》

想象力是我一切工作的源泉，通常情况下，我的想象力来源于两个方面：听古典音乐与读诗。此外，看奥运会的时候也能触发出一些非常棒的灵感。

《最终幻想IX》



▲《最终幻想X》LOGO制作过程中的各种方案，个中辛苦只有天野本人方知。

我认为坂口博信是所有人中最懂得"最终幻想"的，让我们走到一起的原因是我们对"最终幻想"的主题有着共同的理解。他的任务是构筑一个奇妙的幻想世界，而我的任务则是使这个世界可视化。他是一个天生的创造者，同时也是一个真正的领导者，和他一起工作非常开心。

让人惊叹的是，天野喜孝的创作欲并没有仅是局限在绘制插画上。他曾与著名动画制作人押井守携手创作过一部名为《天使之卵》的动画(当时在业内被誉为日本动画OVA的开山之作)，还为许多著名舞台剧做过舞台与服装设计。1993年，天野喜孝为日本福岛县金山町成立的世界第一所"妖精美术馆"制作了6公尺高的纪念玻璃彩绘《妖精月夜的飨宴》，其精美的造型设计令人叹为观止，在海内外声誉大振。1997年11月，天野喜孝在纽约举行了首次海外画展"Think Like Amano"，其反响之热烈远远超出了他的想象，直至今日，每当有"《最终幻想》系列"新作发售时，天野喜孝的画展都会成为开展地的热门话题。

《前线任务 枪之危机》

▲▶在谈到《前线任务》的时候，天野喜孝表示当自己看到机械人的时候，会把它们想象成"一种有着金属皮肤和内脏的生物"。(寒)

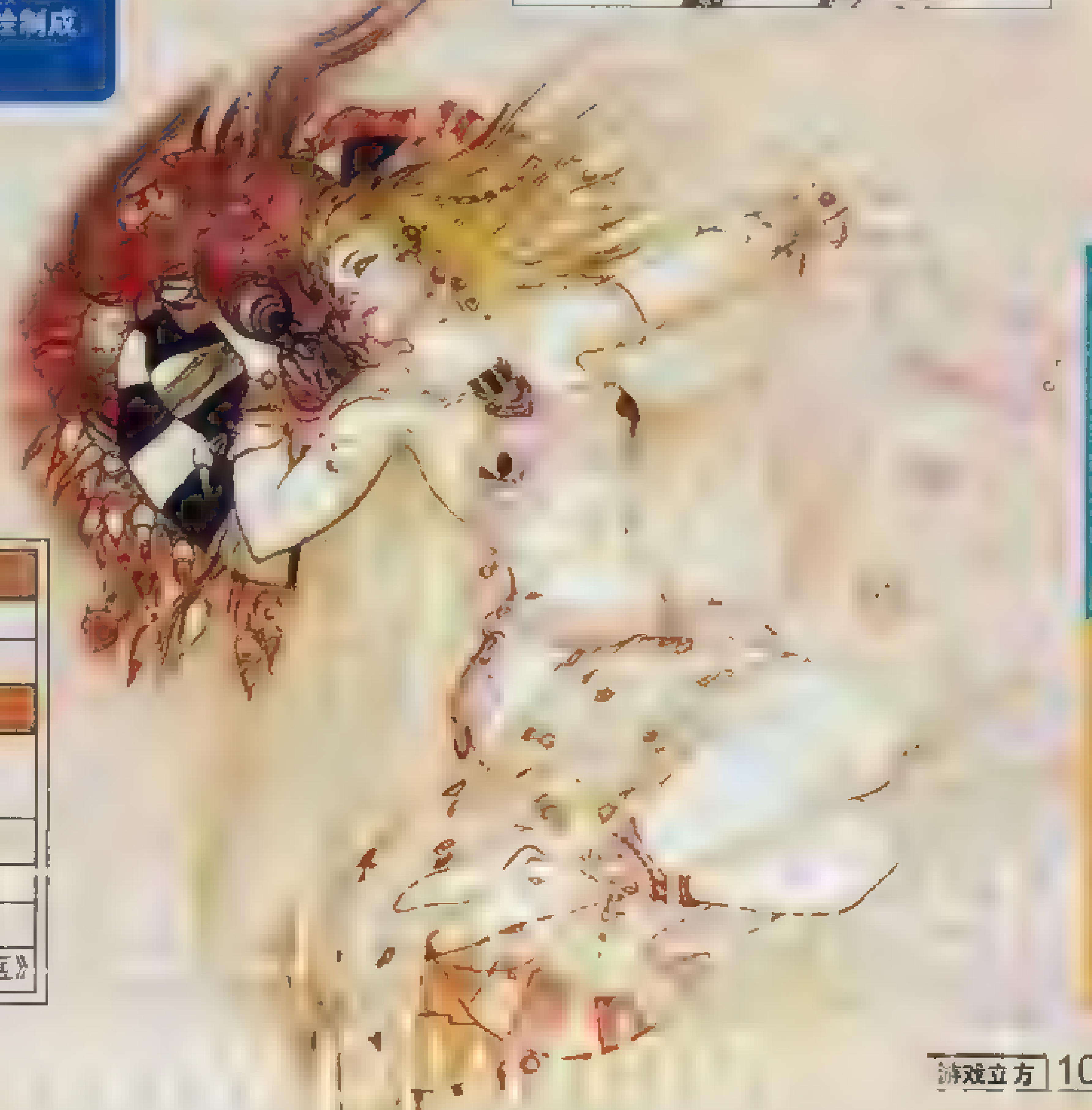
我为"《最终幻想》系列"做的事情并非只是为游戏设计人物和场景，而是设计一个世界观。在阅读过剧本后，我会想象出《最终幻想》的整个世界并将其绘制成概念画，而其他的游戏设计师则会参照剧本将它们融入到游戏之中。

从艺术层面来分析，天野喜孝的画风较趋向于现代欧洲的"维也纳分离派"，此类画风的特点是：在风格上强调个性的同时探索与生活的结合；色彩浓郁，多以原色调为主，同时兼顾整体的和谐；线条勾勒粗犷但却注重表现人物的神态与装饰，具有强烈的对比感。这种画风直接给观者体会到的感觉就是：华丽而不失神秘，诡谲而不失自然，空灵而不失庄重。这是一种依靠多年的画功而具备的独特气质，绝不是常人能模仿得了的。于是，虽然在现今的日本ACG界同人画已呈泛滥之势，但是敢于去冒充天野喜孝的人，一个也没有。

天野喜孝，这个永远不会被玩家们遗忘的名字将会为历史所铭记！

主要作品一览

游戏原案设定	舞台美术设计
《最终幻想》全系列	《NAYOTAKE》
《前线任务》	《Bluestoking Lady》
《前线任务 枪之危机》	[illegible]
《REBUS》	"天之三部曲"(《魔天》、《飞天》、《花天》)
《黄金国之门》	《幻梦宫》
[illegible]	《IMAGINE》
《亚尔斯兰战记》	《阴阳师》
《创龙传》	《一千零一夜物语 葡萄姬》
《吸血鬼猎人D》	



新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

发售表中红色字体为受注目游戏

◆本表所收录的游戏发售时间为2005年11月2日～2005年12月22日。
◆推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
◆游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2005年11月29日中国银行人民币外汇牌价基准价(仅供参考)

100美元	807.94元人民币
100日元	6.7419元人民币
100欧元	945.04元人民币
100港币	104.19元人民币

短信不好看，要看彩信？

加入"UCG彩信碟报"，你就能收到小编们为你精心准备的最新最快的游戏上市情报以及购买推荐度参考了解第一手的游戏购买信息。(包月10元)

加入方法　编辑短信 DB 发送到 8002288

◆目前暂时仅支持已经开通GPRS业务及支持彩信的全球通和动感地带用户。

波斯王子3 王者无双　11.30

推荐度 A | PS2 | ◆Ubisoft | ◆49.99美元 | ACT | ◆无对应周边 | M 17岁以上玩家对应

"《波斯王子》系列"是世界上最早使用动作捕捉技术的游戏，它的动作设计风格将幻想与真实融为一体，拥有强烈的视觉演出效果。作为砂之三部曲的收官之作，本作在2代的基础上继续发展动作演出的效果，进而演变出独具特色的"速杀系统"。由于双主角的存在，王子与黑暗王子性质各异的能力与性格必将使得本作在战斗、解谜、剧情等方面拥有更大的施展空间。前作在时空悖论上有精彩的演出，而本作的角色之间的碰撞必将擦出更灿烂的火花。让我们共同期待这一款年度大作，本作一定能为你带来惊喜！

SD高达 扭蛋战争　12.01

推荐度 B | NGC | ◆Bandai | ◆5800日元 | ACT+SLG | ◆无对应周边 | CERO 全年龄 全年龄玩家对应

元祖动作版《SD高达》终于回来了！FC时代诞生的"《SD高达》系列"以其简单易学的战略要素、需要手动操作的战斗部分一度赢得了无数高达爱好者的支持。如今，在任天堂的大力提携下，正统《SD高达》的新作终于登场了。在任天堂开发人员的协助下，本作减弱了战略要素，不过游戏的动作部分得到了进一步强化。玩家将可以操纵从最原始的飞机坦克到最新的脉冲高达、甚至战舰等众多机体，而且最多可以4人同时参与战斗！游戏的操作十分简单，画面也很出色，高达FANS不可错过。

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
12月					
1日	奇诺之旅II 美丽的世界	キノの旅II —the Beautiful World—	Mediaworks	AVG	4800日元
1日	义经纪	义経紀	Banpresto	ACT	6800日元
1日	生化危机4	バイオハザード4	Capcom	ACT	6800日元
1日	麦登NFL 06	MADDEN NFL 06	Electronic Arts	SPG	6800日元
1日	K-1 WORLD GP 2005	K-1 WORLD GP 2005	D3 Publisher	FGT	6800日元
1日	焰	HOMURA	Taito	STG	6800日元
1日	TOUGH DARK FIGHT	TOUGH DARK FIGHT	Konami	ACT	6980日元
6日	洛克人 X合集	Mega Man X Collection	Capcom	ACT	29.99美元
8日	如龙	龙が如く	SEGA	A·AVG	6800日元
8日	银河游侠	ロ[illegible]	SCE	RPG	5800日元
8日	怪物农场5 马戏团	モンスターファーム5 サーカスキャラバン	Tecmo	SLG	6800日元
8日	太鼓之达人 喧闹欢乐！六代目	太鼓の达人 わいわいハッピー！六代目	Namco	MUG	4500日元
8日	桃太郎电铁15 五大穷神登场！之卷	桃太郎电铁15 五大ボンビー登场！の卷	Hudson	TAB	6800日元
12日	纵横火网 七恶	Gauntlet Seven Sorrows	Midway	A·RPG	49.99美元
13日	美国军队 士兵的成长	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	FPS	49.99美元
15日	深渊传说	テイルズ オブ [illegible]	Namco	RPG	6800日元
15日	魂之苦恼	カルタグラ ～魂ノ苦悩～	Kid	AVG	6800日元
15日	恋爱学园 四季恋曲	DCFS ダ·カ·ポ～ フォーシーズンズ	角川书店	AVG	6800日元
15日	刺猬阴影	シャドウ ザ ヘッジホッグ	SEGA	ACT	6800日元
15日	金色的卡修！！GO！GO！魔物之战！！	金色のガッシュベル！！ゴー！ゴー！魔物ファイト！！	Bandai	ACT	5800日元
15日	鸡仔总动员	チキン·リトル	D3 Publisher	ACT	5800日元
22日	潜龙谍影3 生存	メタルギア ソリッド 3 サブシスタンス	Konami	ACT	6980日元
22日	网球王子 校庆王子	テニスの王子様 ～学园祭の王子様～	Konami	AVG	6980日元
22日	NEOGEO 斗技场	ネオジオ バトルコロシアム	Snkplaymore	FTG	6800日元
22日	火影忍者 究级英雄3	NARUTO ナルト－ ナルティメットヒーロ－3	Bandai	ACT	6800日元
22日	王国之心II	キングダム[illegible] II	Square Enix	RPG	7400日元
29日	死神BLEACH 解放的野心	BLEACH ～放たれし野望	SCE	RPG	6800日元
29日	超能力大战 完全版	サイキックフォース COMPLETE	Taito	ACT	6800日元
29日	纯白之恋 泪水化为你	WHITH CLARITY ～And,The tears became you.～	Princesssoft	AVG	6800日元
29日	前线任务5 战争的伤痕	フロントミッション フィフス スカーズ·オブ·ザ·ウォー	Square Enix	S·RPG	6800日元
预定	强打者	Slugger!	Mad Catz	SPG	售价未定
预定	女装校园恋曲	乙女はお姐さまに恋してる	Alchemist	AVG	6800日元
2006年1月					
12日	幕末浪漫 月华的剑士1·2	幕末浪漫 月华の剑士1·2	SNK Playmore	FTG	3800日元
12日	高机动交响曲 白之章 青森企鹅传说	ガンパレ ド·オーケストラ 白の章 ～青森ペンギン伝说～	SCE	S·AVG	6800日元
12日	世嘉拉力2006	セガラリ－2006	SEGA	RAC	6800日元
19日	影之心 新世界 入门包	シャドウハーツ フロム·ザ·ニュー·ワールド スターターPack	Aruze	RPG	5800日元
26日	植木的法则 打倒罗伯特十团！！	うえきの法则 倒すぜロベルト十団	Bandai	ACT	6800日元
26日	新鬼武者 幻梦之晓	新 鬼武者 DAWN OF DREAMS	Capcom	ACT	6980日元
26日	I/O	I/O	GN Software	AVG	6800日元
26日	出云战记2 猛剑之闪记	IZUMO 2 猛き剑の闪记	GN Software	RPG	6800日元
26日	侍魂 天下一剑客传	サムライスピリッツ 天下一剑客传	SNK Playmore	FTG	6800日元
26日	地狱犬的挽歌 最终幻想VII	[illegible] VII	Square Enix	A·RPG	7800日元

PlayStation Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
12月					
1日	怪物猎人PORTABLE	MONSTER HUNTER PORTABLE	Capcom	ACT	4800日元
8日	潜龙谍影ACID 2	METAL GEAR ACID 2	Konami	ETC	4980日元
8日	激·战国无双	激·战国无双	Koei	ACT	5280日元
15日	紧急出口	EXIT	Taito	ACT	4800日元
15日	流行之神PORTABLE 警视厅怪异事件档案	流行り神PORTABLE 警视厅怪异事件ファイル	日本一Software	AVG	4800日元
15日	反乱猎人X	イレギュラーハンターX	Capcom	ACT	4800日元
15日	比波萨学园2	ビポサル アカデミーア2	SCE	ETC	4800日元
15日	KARAKURI	KARAKURI	Tecmo	ACT	4800日元
22日	我们的块魂	僕 私の块魂	Namco	ACT	4800日元
22日	真·女神转生 恶魔召唤师	デビルサマナー	Atlus	RPG	4800日元
22日	信长的野望 将星录	信长の野望·将星录	Koei	SLG	4800日元
22日	打工地狱2000	バイトヘル2000	SCE	ETC	4800日元
22日	零式舰上战斗记 征空王	零式舰上战斗记 征空王	Taito	STG	4800日元
29日	超级机器人大战MX PORTABLE	スーパーロボット大战MX ポータブル	Banpresto	S·RPG	4800日元
预定	舞HiME 爆裂！风华学园激斗史?!	舞-HiME 爆裂！风华学园激斗史?!	Sunrise Interactive	ACT	5800日元
2006年1月					
12日	英雄传说V 海之槛歌	英雄传说 ガガーブトリロジー 海の槛歌	Banda	RPG	4800日元
19日	街头霸王ZERO3 再度升级	ストリートファイター ZERO3 ↑↑	Capcom	FTG	4800日元
19日	伊苏VI那比斯汀的方舟	イース ナピシュテムの匣	Konami	A·RPG	4800日元
19日	电车GO！Pocket 中央线篇	电车でGO！ポケット 中央线编	Taito	SLG	3800日元

GAMEBOY ADVANCE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
1日	超级大金刚3	スーパードンキーコング3	Nintendo	ACT	3800日元
1日	长耳狗 轻飘飘大作战	シナモンふわふわ大作战	rocketcompany	ACT	4800日元
8日	召唤之夜 铸剑物语 原石	サモンナイト クラフトソード物语 [illegible]の石	Banpresto	RPG	4800日元
15日	最终幻想IV Advance	Final Fantasy IV Advance	Square Enix	RPG	4800日元
15日	鸡仔总动员	チキン·リトル	D3 Publisher	ACT	4800日元
22日	茶犬的冒险岛 温和的梦之岛	お茶犬の冒険岛 ～ほんわか梦のアイランド～	MTO	ACT	4200日元
22日	动物小道 惊心动魄大作战！之卷	アニマル横町 ～どきどき救出大作战！の卷～	Konami	AVG	4980日元
22日	Hudson精选作品集Vol.1 炸弹人	ハドソン ベストコレクション Vol.1 ボンバーマンコレクション	Hudson	ACT	2800日元
22日	Hudson精选作品集Vol.2 挖金块	ハドソン ベストコレクション Vol.2 [illegible]	Hudson	ACT	2800日元
22日	Hudson精选作品集Vol.3 动作游戏合集	ハドソン ベストコレクション Vol.3 アクションコレクション	Hudson	ACT	2800日元
22日	Hudson精选作品集Vol.4 [illegible]游戏合集	ハドソン ベストコレクション Vol.4 谜解きコレクション	Hudson	ETC	2800日元

©創通エージェンシー·サンライズ©創通エージェンシー·サンライズ·毎日放送©BANDAI 2005

Nintendo GAME CUBE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		12月			
1日	SD高达 扭蛋战争	SDガンダム ガシャポンウォーズ	Bandai	S・ACT	6800日元
8日	死神BLEACH 面向黄昏的死神	BLEACH 黄昏にまみえる死神	SEGA	FGT	5800日元
8日	传说的问答王决定战	伝説のクイズ王決定戦	Nintendo	PUZ	5800日元
15日	刺猬阴影	シャドウ ザ ヘッジホッグ	SEGA	ACT	6800日元
15日	鸡仔总动员	チキン・リトル	D3 Publisher	ACT	5800日元
15日	金色的卡修!! GO! GO! 魔物之战!!	金色のガッシュベル!! ゴー! ゴー! 魔物ファイト!!	Bandai	ACT	5800日元
15日	实况力量职业棒球12 决定版	実況パワフルプロ野球12 決定版	Konami	SPG	6980日元
22日	极品飞车 头号通缉	ニード・フォー・スピード・モスト・ウォンテッド	Electronic Arts	RAC	6800日元
		2006年1月			
19日	超级马里奥射手	スーパーマリオストライカーズ	Nintendo	SPG	5800日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		12月			
1日	龙珠Z 舞空烈战	ドラゴンボールZ 舞空烈戦	Bandai	ACT	4800日元
1日	变身少女MaxHeart 合力大战	ふたりはプリキュア MaxHeart ~DANZEN! DSでプリキュア 力を合わせて大バトル!!~	Bandai	ACT	4800日元
1日	幸运之星 萌之钻头	らき すた 萌えドリル	角川书店	ETC	3800日元
1日	可爱哈姆太郎 谜之小Q 云上的?城	とっとこハム太郎 ナゾナゾQ 云の上の?城	Nintendo	AVG	4800日元
1日	超级猴球DS	スーパーモンキーボールDS	SEGA	ACT	4800日元
1日	史莱姆总动员 大战车与尾巴团2	スライムもりもりドラゴンクエスト2 大戦車としっぽ団	Square Enix	A・AVG	4800日元
1日	滚滚乐	まわしてコロン	Taito	ACT	4800日元
1日	力量职棒口袋版8	パワプロクンポケット8	Konami	SPG	4980日元
1日	机兽新世纪传说DS 乐园传说	ゾイドサーガ DS ~legend of arcadia~	Tomy	RPG	4800日元
8日	马里奥赛车DS	マリオカート DS	Nintendo	RAC	4800日元
8日	牧场物语 精灵驿站 女生版	牧场物语 コロボックルステーション for ガール	Marvelous Interactive	SLG	4800日元
8日	作画拼图战! 勇者我王剑牙篇	お絵かきパズルバトル! 勇者ガオガイガー编	Sunrise Interactive	PUZ	4800日元
8日	甲虫王者 伟大冠军之路DS	甲虫王者ムシキング ~グレイテスト チャンピオンへの道 DS~	Konami	A・RPG	4980日元
15日	Crokect! DS 天空的勇者们	コロッケ! DS 天空の勇者たち	Konami	A・RPG	4980日元
22日	冒险王比特 魔人VS狩魔战士们	冒険王ビィト ヴァンデル vs バスターズ	Bandai	A・RPG	4800日元
22日	人生游戏 DS(暂名)	人生ゲーム DS(仮題)	Atlus	Tab	4800日元
22日	TAO 魔物之塔与魔法之卵	TAO 魔物の塔と魔法の卵	Konami	RPG	4980日元
22日	拜托了我的旋律 梦之国的大冒险	おねがいマイメロディ ~梦の国の大冒険~	TDK Core	ACT	4800日元
22日	在暴风雨之夜(暂名)	あらしのよるに(仮題)	TDK Core	AVG	4800日元
24日	狂热噗哟噗哟2	ぷよぷよフィーバー2【チュー!】	SEGA	PUZ	4800日元
29日	马里奥&路易RPG2	マリオ&ルイージRPG2	Nintendo	A・RPG	4800日元
29日	新彩虹岛	ニューレインボーアイランド	Taito	ACT	4800日元
预定	巫术·绯色的封印	ウィザードリィ アスタリスク ~緋色の封印~	Starfish	RPG	4800日元
		2006年1月			
12日	日式面包房 游戏1号 巅峰决战!	焼きたて!! ジャぱん ゲーム1号 頂上決戦!!パンタジック・グランプリ!	Bandai	TAB	4800日元
19日	青蛙王国7	ケロケロ7	Bandai	ACT	4800日元
19日	生化危机 死亡寂静	バイオハザード デッドリーサイレンス	Capcom	AVG	4800日元
19日	失落的魔法	ロストマジック	Taito	A・RPG	4800日元
19日	钢铁之羽	アイアンフェザー	Konami	A・RPG	4980日元
26日	死神BLEACH DS 驾驭苍天的命运	BLEACH DS 蒼天に駆ける運命	SEGA	FTG	4800日元
26日	弹爵	弾爵	Taito	STG	4800日元
预定	可爱小狗(暂名)	かわいい仔犬DS(仮題)	MTO	ETC	售价未定

Xbox

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		12月			
12日	纵横火网 七悲	Gauntlet: Seven Sorrows	Midway	A・RPG	49.99美元
12日	侍魂 零	Samurai Shodown V	SNK Playmore	FTG	29.99美元
13日	格斗之王'94 战火重燃	The King of Fighters '94 Re-Bout	SNKPlaymore	FTG	29.99美元
15日	刺猬阴影	シャドウ ザ ヘッジホッグ	SEGA	ACT	6800日元
预定	强打者	Slugger!	Mad Catz	SPG	售价未定

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		12月			
10日	俄罗斯方块大师	テトリス ザ・グランドマスターエース	Cavia	TAB	售价未定
10日	FIFA 06 通向世界杯之路	FIFA 06 ロード・トゥ FIFA ワールドカップ	Electronic Arts	SPG	6800日元
10日	极品飞车 头号通缉	ニード・フォー・スピード・モスト・ウォンテッド	Electronic Arts	RAC	6800日元
10日	完美黑暗 零	パーフェクトダーク ゼロ	Microsoft	ACT	6800日元
10日	大家来派对	エブリパーティ	Microsoft	ETC	售价未定
10日	山脊赛车6	リッジレーサー6	Namco	RAC	6800日元
14日	死或生4	DEAD OR ALIVE 4	Tecmo	FTG	59.99美元
17日	死或生4	DEAD OR ALIVE 4	Tecmo	FTG	7800日元
22日	摔角王国	レッスルキングダム	Yukes	ACT	7800日元
22日	真·三国无双4 Special	真·三国无双4 Special	Koei	ACT	售价未定
22日	金刚	Peter Jackson's キング・コング	Ubisoft	ACT	6800日元
预定	幻都杀手	Frame City Killer	Namco	ACT	59.99美元
		2006年1月			
1日	上旋高手2	Top Spin 2	2K Sports	SPG	59.99美元
12日	赋法战争	[eM]-eNCHANT arM	FromSoftware	RPG	7300日元
12日	哥谭赛车计划3	PROJECT GOTHAM RACING 3	Microsoft	RAC	6800日元
19日	NBA Live06	NBA ライブ 06	Electronic Arts	SPG	6800日元

史莱姆总动员2 大战车与尾巴团 12.01

推荐度 B | NDS | ◆Square Enix | ◆4800日元 | A·AVG | ◆无对应周边 | CERO 全年龄 全年龄玩家对应

本作是以《勇者斗恶龙》中的人气角色史莱姆为主角的游戏续作。主人公为了拯救被抓走的同伴，孤身挑战尾巴团。在战斗中，主人公可以利用身体伸长、强力跳跃、举投物品等多种丰富的动作打败敌人或解开谜题，完成不同任务的关卡。并且在冒险途中，主人公还会乘坐上超巨大的机器战车——勇车和尾巴团的大战车进行激烈对抗！NDS的双屏功能此时也会得到完美发挥。此外，本游戏还支持无线通信的多人对战，和大家一起玩起来也会别有一番乐趣呢。

银河游侠 12.08

推荐度 S | PS2 | ◆SCE | ◆6800日元 | ACT | ◆无对应周边 | CERO 全年龄 全年龄玩家对应

作为一款年末的原创RPG,《银河游侠》不论是前期的宣传还是从试玩的回馈来看，玩家都表示出了无比的期待。游戏以广阔的银河为舞台，不同星球间其环境、文化民族方面都各不相同，在星际间遨游，体验不同环境带来的乐趣是这款游戏最吸引人的地方。游戏在系统方面大下功夫，力求做到最好。许多细微的表现上值得称道，比如换装备会直接在外观上表现出来，甚至在情节动画中也是穿什么显示什么，而略带动作要素的战斗系统更是游戏的精华所在。

召唤之夜 铸剑物语 原石 12.08

推荐度 B | GBA | ◆Banpresto | ◆4800日元 | RPG | ◆无对应周边 | CERO 全年龄 全年龄玩家对应

“《召唤之夜 铸剑物语》系列”向来以出色的武器铸造系统以及一套类似于“《传说》系列”的横向手动操作的战斗系统吸引了无数掌机玩家。而在即将发售的本作中，除了增加一种新武器之外，还能让玩家在战斗中直接操作召唤兽战斗。这种做法替代了前作主人公的变身系统，从而让召唤兽的地位得以提升。另外，锻造出来的武器品质会根据主人公的锻造等级而改变，不同品质的武器将会影响武器的性能。玩家也可以像前作那样，用其他材料强化锻造后的武器，改变其属性以及造型哦！

©2001 - 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.©Sony Computer Entertainment Inc.©FLIGHT-PLAN
©BANPRESTO 2005

NEW GAME SCHEDULE

www.plumbook.cn

MOBILE ZONE

互动短信俱乐部

UCG彩信谍报—最新最快的游戏简报

- 抢先获取第一手详细的游戏情报！
- 小编精心准备的购买推荐度参考！
- 网罗全部的超级大作及二线作品！
- 缤纷下载精品手机游戏图片铃音！

每月8～12期精品游戏资讯仅需10元发送短信"DB"到[illegible]即可定购

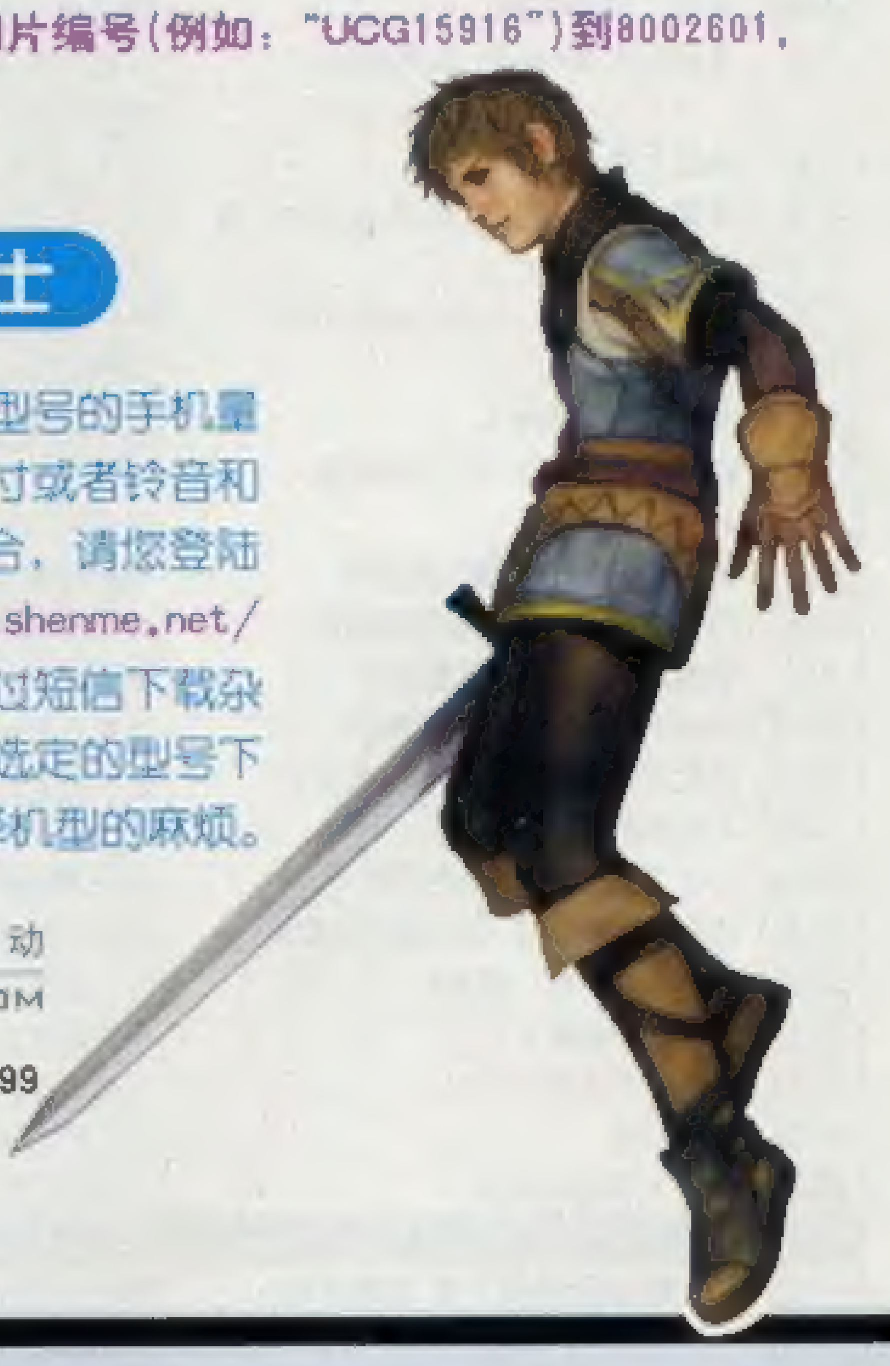
图铃随意当

精彩图铃 任你下载

编辑短信"UCG"发送到8002601定制图铃大杂烩，包月15元，您就可以超值无限下载我们为您提供的图片和铃音，不限条数也不会再单独收取任何费用，让你轻松成为酷炫先锋。超值精彩就在眼前，还不快快下手～～！同时可以享受3天的免费使用时间哦～～

UCG图铃专区还为您准备了更多的图片铃音，并且每月更新，请登陆http://ucg.shenme.net/下载，同样免费不限量，更方便更快捷。

下载方法：编辑短信UCG＋图片编号(例如："UCG15916")到8002601，轻松获得～～



图铃下载小贴士

每张图片，每个铃音都为不同型号的手机量身打造。如果您下载的图片尺寸或者铃音和弦效果与您的手机型号不符合，请您登陆UCG图铃专区：http://ucg.shenme.net/选择您的手机型号，以后再通过短信下载杂志上图片时，就会按照您之前选定的型号下发，免去您每次下载都要选择机型的麻烦。

飞线互动 SHARE FREEDOM

飞线互动客服电话：010-85861899

读者推荐铃声

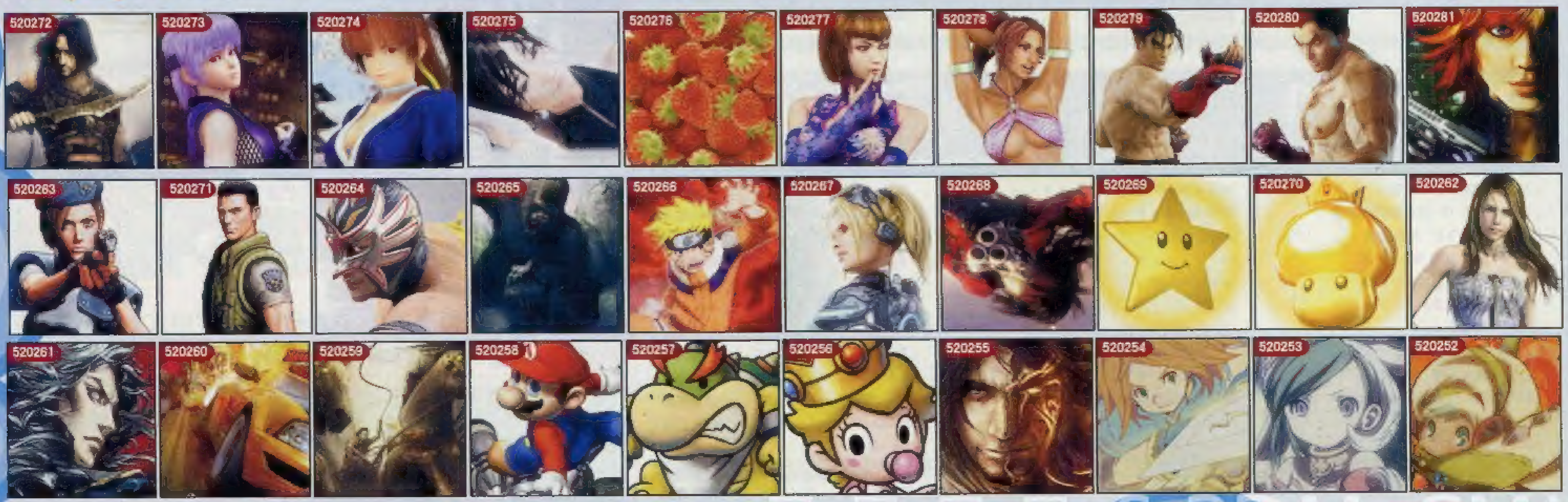
《最终幻想VII》农场音乐	《最终幻想VII》战斗音乐2	《莎木》插曲愿望	《恶魔城》主题音乐
发送211811到335598	发送211815到335598	发送211814到335598	发送211816到335598

空中网 KongZhong.com 手机·娱乐·生活

读者人气手机图片

温馨提示

参加"一句话评刊"、"短信排行榜"、"Gamehalo有奖问答"的读者有机会得到精美纪念品，而定制"短信新闻"的读者更可以得到每月抽选大奖的机会。另外，在下载图片前一定要确认自己的手机是否开通了GPRS（GPRS可以在当地的营业厅、移动网站或拔打1860开通）确保输入的代码无误和检查自己的手机是否支持MMS的彩信。而在下载铃声前除了要确认开通GPRS与否外，还要确保自己的手机支持和弦铃声。读者在发送了代码到3355后会收到一条询问手机型号的信息，记得要回复正确的数字哦！没有收到铃声或者图片是不会被收取下载费用的！为了让读者在下载图片和铃声的过程中更加畅通，原游戏图片和铃声下载的发送号码更换成335598，原号码3355已经停止使用，以后玩家在下载时就要注意了哦！图片和铃声的下载方法是：发送各代码到335598。（下载每首铃声或每张图片资费2元）



◆图片下载和铃声下载暂时只支持中国移动的彩信服务 ◆空中网技术支持的客服热线：010—68083018

www.plumbook.cn

北京 嘉兴 游戏机经营店

招聘启示 网页设计工程师(1)两年以上网站网页设计、制作经验，具有较高的艺术设计能力和美术功底，有一定的策划能力，丰富的设计资料和成功作品，所举作品必须是个人独立完成的作品。(2)熟悉了解PHP、JSP、ASP等网站程序的和页面衔接。(3)熟练使用：photoshop、Flash(熟练使用FlashAction)、Fireworks、Coreldraw、Illustrator等图象处理和网页制作软件，能够独立提出设计思路。(4)乐于在挑战性、富有快节奏环境下工作，有良好的人际沟通能力。

大酬宾 凡购GBA卡一盘加8元即可获赠价值50元的GB卡一盘，加18元可获赠价值90元的GB合卡一盘，数量有限，送完为止！

★（海淀区）中关村销售中心　地址：北京市海淀区苏州街18号长远天地大厦A座207室

热线电话：010－82628869　大宗购物热线：010－82628898

★（东城区）美术馆销售中心　地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号

热线电话：010－64031591　传真：010－64035610

邮购汇款地址：北京市100010－22信箱　交通银行：405512 4091 9649 609

收件人：蔡晓初先生　邮编：100010　农业银行：95599 8001 42038 66216　持卡人：蔡晓初

北京嘉兴游戏机（中关村）销售中心隆重开业！

特价商品酬宾月

PSP 白色主机热卖中！（本月有收）

1.5 PSP（真）豪华版 1780 元

1.5 PSP 普通版 1590 元

索尼记忆棒 1G/2G 480/890 元

Sandisk 记忆棒 价格电询

PSP 美版、台版、港版热卖中！

GBM（五款颜色）790 元

NDS（多款颜色 全套）1020 元（限20台）

NDS 烧录卡热销中！

神游 IDS 1250 元

小神游 SP 620 元

Xbox 绿光限定

惊爆价 1499 元 PSII 50009 型（原装振动手柄、AV线、电源）

NGC 各颜色 1050 元（限15台）主机＋原柄＋AV＋电源＋IC

PStwo70000型全系列 1160 元（限20台）（振动手柄、AV线、电源、支架）

原装主机

微软 X-BOX、日版＋直读（热卖中）

原装PS2 50009型大陆行货（主机＋原装振动手柄＋中文正版游戏一个＋电源220V＋AV线）　促销中！

原装PStwo 70000型（超薄）（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线）　促销中！

原装PStwo 70006型（超薄）（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线）　促销中！

原装PStwo 70007型（超薄）（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线）　促销中！

GT4 800套方向盘 行货 1480 元 日本原装 1990 元

原装PS2 50000金佰式限定版（金色）（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线）送电源　完美套 2850 元／邮资 50 元

原装PS2 50002型SS银色（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线）完美套　1950 元／邮资 50 元

原装PS2 GT限定陶瓷白型（原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线）完美套　2380 元／邮资 50 元

以上主机均有第一次开机画面，原厂封条

微软 X-BOX 主机＋直读　1480 元／邮资 50 元

微软 X-BOX 绿色透明限定版＋两张原版游戏　1780 元／邮资 50 元

微软 X-BOX 光环限定版＋赠送原版游戏　1690 元／邮资 50 元

微软 X-BOX 珍珠白透明限定版　1695 元／邮资 50 元

XBOX360 简装版（主机＋AV线＋有线手柄＋电源线）　请电询／邮资 50 元

XBOX360 豪华版（主机＋无线手柄＋20G硬盘＋分量线＋网卡＋耳麦＋无线网络连接器＋无线手柄充电器）　请电询／邮资 50 元

PSII 罗技手柄（4种颜色）380 元

嘉兴维修中心 三免服务

1. 免费对各种主机保养
2. 免费为各种主机检测
3. 对维修主机免手工费，开免费（只收取维修配件费）

维修技师承诺您所维修的主机或周边配件全部当面修理100%全部修复让您放心使用。

对各类主机的故障如：死机、花板、黑屏、无图像均可完全修复（所换或维修的配件均为原装全新并保修）。本公司还对全国的各商家或有维修能力的个人提供原装配件。

PS II 配件	
3XXXX 光头	280-380 元
5XXXX 光头	380-580 元
7XXXX 光头	90-190 元
光头线圈（全新）	120-260 元
光头光管（全新）	180 元
3XXXX 光头驱动芯片	50-130 元
5XXXX 光头驱动芯片	40-160 元
光头主驱103芯片（全新）	380 元

PS II 主机 CPUEE 芯片（全新） 380-550 元

PS II 主机精簧图像芯片 150-280 元

PSP 配件	
PSP主机光头原装全新	550 元
PSP主机主板原装全新	580 元
PSP原装夏普液晶（全新）	800 元
PSP原装三星液晶（全新）	490 元
PSP原装背光板（全新）	380 元
PSP原装方向键＋按键（全新）	120 元

PSP原版游戏 [illegible]

GBA 卡大全　GBA 卡免邮费

GBA 新卡推荐 价格请电询

口袋妖怪（翡）之愿望（256M）、恶魔城（64M）、机器人大战J（128M）、火焰纹章2（64M）、马里奥网球（128M）、FIFA2006（64M）、机器人大战J（128M）、火焰纹章2（64M）、马里奥网球（128M）、FIFA2006（64M）、我们的太阳（128M）、死神（256M）、洛克人Z4（128M）、勇者斗恶龙4（128M）、三国志孔明传（中文64M）、三国志孔明传（中文64M）、洛克人X（64M）、幻想传说3（128M）（中）、机战OG2（128M）

游戏王3（128M）、逆转裁判3（中文）、大战略I＋II（128M）、约束之地（128M）、超级战役（64M）、绿宝石（中128M）、王国之心（256M）（中）、龙珠大冒险（128M）、阿尔达少人版（128M）、F19战机（32M）、热血物语（64M）、我们的太阳2（256M）、网球王子（战役）（256M）、王道物语2（128M）、真达马度之路（69M）、大冒险王1、2（中文128M）、魔兽争霸大冒险3（中文128M）、真假对大冒险（中文128M）、梅塔马利（中文128M）、合金弹头（中文64M）、我的太阳（中文128M）

魔之卡比（中文64M）、晓长奇闻（中文64M）、牧场物语（女孩版128M）中文、5D 黑达G世纪（中文128M）、机战A·R·O·D（中文64M）、太阳I（中文69M）、皇家骑士团（中文64M）、火焰纹章（中文69M）、烈火之剑（中文）（128M）、光明之魂（中文64M）、恶魔城晓月（中文64M）、恶魔城白夜（中文64M）、恶魔城月轮（中文64M）、三国志（中文64M）、太空战士（中文）（128M）、口袋妖怪·蓝宝石（中文64M）、我的奇侧传说（中文128M）、洛克王战队（中文128M）、牧场物语（中文64M）、棋魂（中文64M）、超级玛丽5（中文128M）

鬼武者（中文64M）、网球王子（中文128M）、勇者斗恶龙（中文69M）、塞尔达（中文69M）、分裂细胞（中文64M）、光明之魂2（中文128M）、古墓丽影（中文64M）、快打旋风（中文32M）、幻想传说（中文69M）、口袋妖怪·暗之纹（128M）中文

日本原装 SP 590 元

GBA-SP 红乐传说限定版 1500 元

GBA-SP 王国之心限定版 1650 元

GBA-SP 我的太阳2 限定版 690 元

GBA-SP 火影忍者限定版 1600 元

攻略大全 [illegible]

神游 15 周年纪念版手柄 240 元

以上攻略书籍均包含全彩色且篇幅不少于100页，邮费1本4元，2本6元，3本以上10元

批发热线：010－64035610

北京艺隆聚兴游戏服务中心（原瑞明兴隆）

本月特价：PSP 超 豪华版　WWW.16177.com

（PSP 豪华版一台＋原装2G记忆棒＋原装贴膜＋多款游戏＋USB线一条＋精装罗技水晶机盒）　2780 元

邮购　维修　回收

本服务中心面向全国大量按市价60%－80%高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧，以旧换新，高价回收贴换NGC、PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件，本店有大量NGC、XBOX、PS2正版游戏，详情请电询！

PSP 日版陶瓷白（2.0版）1950 元　其它版本请电询！　50 元起 PSP 游戏等价贴换

PSP 原装行货 512M／1G 记忆棒 375／650 元

GBA-SP＋690 元 贴换 全新NDS 银色：1050 元 彩色：1070 元

50 元 NDS 游戏等价贴换

神游 GBM 790 元

神游 GBA-SP 595 元

送游戏

神游 IDS 全套 1250 元

PS two 1250 元

PS II＋690 元 贴换 全新PStwo70000系列主机 PS two 主机（双手柄、AV线、电源、8M记忆卡、多款游戏）1530 元

PS2 50008 型中国版（含原装支架）1490 元

PS2 50008 型（套装）（双手柄＋记忆卡＋支架＋送游戏）1890 元

XBOX 360 价格请电询！

XBOX 台版（单机配）1350 元

XBOX 主机（港版）单机配 1450 元

XBOX 港版（蓝色限定）含原手柄、正版光环2 1655 元

NGC 单机配（美）790 元

NGC 韩版 780 元

PS2 回收 550－780 元、PS 回收 110－180 元、DC 回收 110－180 元、NGC 回收 350－530 元、XBOX 回收 650－780 元、GBA 回收 180－240 元、GBA-SP 回收 320－380 元、GBC 回收 100－180 元、GB 薄机回收 50－80 元

PSP 正版盘													
横行霸道	375/10	刀锋兄弟会（美）	355/10	三国V（中）	345/10	高达G世纪	390/10	SNK VS capcom2	190/10	铁甲核心3（9成新）	180/10	生化危机4（9成新）	299/10
FIFA街头2千禧版	375/10	NBA	330/10	永恒传说	335/10	网球王子2005	420/10	枪版生化危机	180/10	战斗封神（9成新）	180/10	生化危机4（美版）	450/10
VR网球	340/10	电车GO	325/10	NDS 正版卡		比卡丘赛跑	320/10	化解危机2	170/10	王国之心（9成新）	190/10	海贼王3（9成新）	150/10
战国封神传	340/10	波波罗物语	335/10	为你而生	330/10	大合奏	350/10	封神演义2	260/10	RS 犀托（9成新）	150/10	红侠乔伊（9成新）	150/10
天地之门（中）	350/10	炼狱	290/10	红侠乔伊	330/10	马里奥64DS	265/10	剑道联合	150/10	刀魂2（9成新）	190/10	梦幻之星1+2（美版）（9成新）	230/10
星际战士	350/10	苍穹之巨龙	335/10	马里奥赛车	330/10	瓦里奥制造	320/10	魔法门（美版）（9成新）	150/10	生与死2（加强版）（9成新）	120/10	NBA 2003（美）（9成新）	150/10
光荣之恋大全	350/10	极品飞车	335/10	口袋妖怪	350/10	愿为你而死	320/10	合金装备 实体（9成新）	210/10	忍者突袭（9成新）	150/10	极品飞车（美）（9成新）	170/10
战国	350/10	斯天魔境之混沌时代4	340/10	火影RPG2	350/10	天堂独太	199/10	代号摆罗尼卡（9成新）	220/10	合金装备2（9成新）	130/10	索尼克DX（美）（9成新）	190/10
英派9	350/10	真三国无双	355/10	恶魔城	350/10	钻地先生	320/10	最终幻想X（日版）（9成新）	590/10	机器人大战（9成新）	270/10	超级马里奥大乱斗（美）（9成新）	270/10
吉诺野猪	360/10	山脊赛车	335/10	麻将	340/10	PS2 正版盘		最终幻想X（国际版）（9成新）	160/10	铁拳4（9成新）	150/10	红侠乔伊（美）（9成新）	150/10
龙战士3	350/10	合金装备	335/10	触摸卡比	350/10	弦星	190/10	鬼泣外传（9成新）	90/10	机动战士（联邦对吉翁）（9成新）	230/10	炸弹人（美）（9成新）	150/10
街头篮球	350/10	恶魔战士	325/10	星战前传3	350/10	双心	150/10	寂静岭2（9成新）	150/10	DC 正版盘		生化1	299/10
英雄传说 白银之环	350/10	大众高尔夫	325/10	一笔吃豆	340/10	妖精战士3	180/10	鬼武者（9成新）	210/10	莎木	180/10	生化0	199/10
死神	345/10	棕熊P	325/10	任天狗	340/10	第2次机器人（9成新）	270/10	鬼武者2（9成新）	180/10	莎木II	280/10	生化危机3（9成新）	190/10
FIFA足球	350/10	泡泡龙	265/10	火影忍者3	340/10	龙背上的骑士（9成新）	230/10	VR战士4（9成新）	150/10	代号：维罗尼卡	180/10	生化危机1（9成新）	240/10
音乐方块	290/10	南梦宫博物馆	265/10	蛋糕英雄	350/10	天诛3（9成新）	190/10	VR战士4（进化版）（9成新）	190/10	樱大战3	95/10	生化危机0（9成新）	180/10
				牧场物语	360/10	三国无双3	190/10			樱大战4	150/10		

NGC 正版盘（续）	
塞尔达（9成新）	170/10
机战GC（9成新）	390/10
阳光玛丽奥（9成新）	150/10
银河战士	150/10
兰色风暴	100/10
XBOX 正版盘	
忍者	190/10
银翼帝国（中文）	230/10
星战旧共和国勇士	190/10
眼镜赛车	130/10
刀魂2	150/10
生或死沙滩排球	230/10
忍者龙剑传	270/10
生与死3（日版）	198/10
王牌飞行员	150/10
世界街头赛车2	150/10
魔发觉	150/10
光环	150/10

二手机专卖区（主机邮费35元，掌机邮费20元）

二手 PS2 主机 39001／30001／30000／30006＋双振动手柄＋10款游戏＋AV线＋电源	990 元
二手 PS2 主机 50001／50002／50006／70007＋双振动手柄＋10款游戏＋AV线＋电源	1050 元
二手 XBOX 主机美版／日版／港版＋双振动手柄＋10款游戏＋AV线＋电源	950 元
二手 NGC 主机美版／日版＋原装振动手柄＋AV线＋电源＋正版游戏（任选一张）＋原装记忆卡	830 元
二手 GBA－SP 主机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	550 元
二手 GBA 主机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	390 元
二手 GBC 主机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	280 元
二手 NDS 主机＋原版卡	950 元
二手 GB 薄机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	150 元
二手 DC 美版／日版／亚洲版＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋原装振动包＋游戏10款	350 元
二手 PS 主机 5501／7501／9002＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋游戏10款	290 元
二手 PSone 主机美／日／亚版＋屏幕＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋游戏10款 690／单机	360 元
二手土星主机美／日／亚版＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋游戏10款	270 元
二手日版原装 SFC 超任主机＋手柄＋电源＋原装卡带一盘	255 元
二手 PC－E 加强版（附原版盘、原版卡）全套	456 元

GBA4M 记忆棒 28 元　GBA8M 记忆棒 55 元　GBA 月光宝盒（记忆棒和金手指）4M／8M 55／85 元　PS2、XBOX、GBA、NGC、GBA－SP、DC、PSone 配件

新品介绍

PSP索尼512M记忆棒	350 元	PS2原装modem	320 元
PSP索尼1G记忆棒	630 元	GBA原装背光灯	180 元
PSP索尼2G记忆棒	950 元	PS2原装太鼓达人专用鼓	430 元
PSP SANDISK原装1G彩色记忆棒	670 元	京王子太鼓达人专用鼓	180 元
PSP网络连接线	25 元	PSP专用金属盒	75 元
PSP大容量电池包	150 元	PSP原装HORI	75 元
PSP原装罗技机盒	150 元	京王子PSP保护套	25 元
PSP原装膜	75 元	NDS京王子保护套	25 元
PS2原装摄像头	230 元	NDS多彩套包	25 元
		PS2 HORI原装手柄（含耳机）	330 元

GBA 配件	价格／邮费										
GBA 充电器＋电源	29/5	GBA/GBA-SP 原装金手指	95/5	XBOX 分量线	50/5	PS2 原装5端子线	90/5	DC GBA 模拟器	40/5	FF8/FF10 钱包	45/55
GBA 对战线（2条）	10/5	GBA 电视接收器	290/5	XBOX 光枪	150/5	PS2 原装8M记忆卡	140/5	DC SFC 模拟器（全新6碟装）	50/5	合金装备烟盒	40/5
GBA 对战线（4条）	15/5	GBA-SP 专用耳机接口	20/5	XBOX 原装记忆卡	120/5	PS2 手柄4分插	85/5	DC MD 模拟器	30/5	合金装备火机	48/5
GBA 专用灯	15/5	GBA-SP 放大镜＋摇杆	30/5	PS2原装遥控器	90/5	PS2原装光头（拆机）	420/5	FF10/FF8 精装怀表	85/115	合金装备笔盒	40/5
GBA 放大镜＋灯	30/5	GBA-SP 七彩腰包	20/5	PS two70000型专用遥控器	95/5	PS2 39001 原装光头	290/5	FF10/FF8 项链＋戒指	35/25	便携液晶电视5寸（带遥控器）	650/5
GBA 七彩腰包	15/5	GBA-SP 专用耳机	15/5	PS2 光枪1	50/5	PS2 无线手柄	135/5	FF10/FF8 夜光手表	75/65	便携液晶电视7寸（带遥控器）	780/5
GBA 盔甲	35/5	GBA-SP 专用原装电池（600毫安）	180/5	NGC 220V 电源	120/5	DC光枪	50/5	FF10/FF8 情侣表	130/120	便携液晶电视8寸（带遥控器）	890/5
GBA 摇杆	10/5	GBA-SP 专用原装电池（1200毫安）	75/5	PS2、NGC、XBOX 专用VGA	240/5	DC VGA	75/5	FF10/FF8 ZEP 打火机	35/5	PSone 金手指	65/5
		XBOX 原装遥控手柄（可充电）	190/5	PS2原装分量端子线	90/5	DC FC 模拟器	30/5	FF10/FF8 烟盒	35/5	PSone 原装屏幕	850/5
								FF8/FF10 项链套装	45/55	PSone 组装屏幕	430/5

店址及汇款地址：北京市前门西大街123号（宣武门东大街）　邮编：100031　电话：010－66033838　13381111076

收款人：赖伟涛　建行卡号：4367420011600076929　工商行卡号：9558 8002 0014 6920 521　持卡人：赖伟涛

乘车路线、地铁：9路、15路、25路、44路、特4路、808路、820路、821路、848路、922路宣武门站下车向东300米路北或地铁和平门站下车向西200米路北（北京急救中心向西100米即到）

www.plumbook.cn

128页16开精装特辑＋DOA梦幻之影DVD＋大幅海报＋拉页海报

12月下旬
全国上市

DOA ILLUSION BOOK
DOA幻彩绘本
流光溢彩·美仑美奂 Brilliant & Beautiful

90%以上同类专辑未见美图/你所不知道的角色诞生秘闻
初始人物设定原画首次公开

梦幻之影DVD内容简介

全系列绝美CG动画完全收录
《DOA4》次世代对战影像抢先欣赏
百余张精美壁纸一次奉上

只要购买《DOA幻彩绘本》就有机会
获取精美『DOA人物模型』

具体活动细节，敬请参看《DOA幻彩绘本》

ACG STUDIO
Animation Comic Game
荣誉出品

动漫游工作室诚意奉献

3DM-SM
www.plumbook.cn